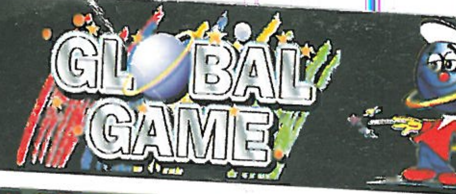

NUEVA¡¡
TOP
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
JUEGOS
2 495 Ptas.
98 €
SEGA RALLY 2
EL SEÑOR DEL ASFALTO
LAYSTATION 2
nos muestra sus entrañas
POPULOUS: EL PRINCIPIO
GRAN TURISMO 2
lleva tu PSX al límite
CIVILIZATION: CALL TO POWER
SILENT HILL
MPIEZA A TEMBLAR
SILVER
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
FFVII
LA AVENTURA CONTINUA
CASTLEVANIA 64
SOUL REAVER:
LEGACY OF KAIN
CAUTIVO DEL MAL
MC
00002
8 414090 203180

PlayStation




ACTUA POOL

AKUJI

APOCALYPSE

ATLANTIS

BICHOS

BLACK DAWN

BLASTO

BRAHMA FORCE


BURNING ROAD

C3 RACING

COOL BOARDERS 3

CRASH BAND. 3

CYBERSLED

DRAGON BALL

DREAMS

FASTBREAK 98


FIFA 99

GRAN TURISMO

HEART OF DARK.

LAST REPORT

LEMNINGS

MAGIC THE GATHE.

MEGAMAN X4

MEN IN BLACK


MORTAL KOMBAT 4
MR. DOMINO

MUSIC

RALLY CROSS 2

TEKKEN 3

TOCA 2

V-BALL

WCW THUNDER

Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas.
Hatze socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas!
Todas la informaciones sobre el club están en la web
Http://www.globalgame-europe.com/club.html

PARA TODAS LAS EDADES

0000 0000 0000 0000
01/99 01/00
JOSÉ GARCIA PEREZ

VISA

MasterCard










Las tiendas Global Game:



QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5	Tel. 96.153.75.20
MADRID 1	Calle José Abascal, 16	Tel. 91.593.13.46
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.440.29.22
VALENCIA	C. C. Gran Turia	Tel. 96.313.40.67
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma, B. 7 - L. 1	Tel. 956.65.78.90
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1	Tel. 928.382.977
MADRID 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.377.22.88
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
VITORIA	Calle Basoa, 14	

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Hipercor
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
ALBACETE	Zona estación FF.CC.
ALZIRA	Zona Centro



Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 2 1999 31 mayo

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2º 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico
Ferran Reig
Redactores
M. Carmen Sanchez, Federico Perez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig, Sonja Albertin

Colaboradores:
Silvia Acevedo, Gemma Fortuny, Marta Fuertes,
Raquel García, Pere Gómez, Àlex Guardiet
Miquel López, Pepi Martí, Carlos Robles, Mònica Terrats

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad
Helena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:

Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel: 93 415 07 99

Depósito Legal: B-11749/99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo.
03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

EDITORIAL

Pura *lujuria*

Dicen que la belleza está en el interior. Pues bien, Sony ha revelado las especificaciones técnicas de su futura consola —véase el reportaje de la página 14— y, si hemos de hacer caso del adagio, está claro que la PlayStation 2 va ser bellísima. El objeto más sexy del mundo: 3 veces más potente que el Pentium III más avanzado. Con un procesador de gráficos 50 veces más poderoso que el de la actual PlayStation… Y otro capaz de simular respuestas emocionales. ¡Nos invade la lujuria!

Los propietarios de una consola gris tienen sobrados motivos de júbilo: la compatibilidad «hacia atrás» de la nueva generación de PSX garantiza que podrán seguir disfrutando de sus juegos fetiche hasta que la muerte los separe. De esta manera, la máquina de Sony se ha asegurado la fidelidad de su base instalada de usuarios (50 millones de consolas vendidas en todo el planeta), y continúa siendo un objeto codiciable, merced a su enorme catálogo de software. En este sentido, Sony prevé que se vendan otros 50 millones de PSX de aquí a la llegada de La Heredera. Por descontado, esto significa que crear juegos para PSX seguirá siendo rentable para los desarrolladores por mucho tiempo. Precisamente, el respaldo de esta «comunidad» es estratégico en los planes de Sony, y en este punto la multinacional duerme tranquila, pues sabe que, tras la demostración de Tokio, todas las compañías se darán de tortas para ponerle las manos encima a un kit de desarrollo de PSX 2.





Con todo, pasará mucho tiempo —acaso años— antes de que los desarrolladores dominen el nuevo hardware hasta el punto de producir juegos enteros tan embelesadores como las demos de Tokio. A este periodo de aprendizaje hay que sumarle el año y medio que tardará en llegar la consola a Europa. Esto supone una reserva de oxígeno vital para los rivales de Sony.

Sega ha optado por ignorar la gigantesca sombra de PlayStation 2. Y hace bien. Su Dreamcast está destapando títulos asombrosos —véase *Lanzadera*— y los aficionados a los juegos no vamos a esperar con los brazos cruzados a que las promesas de PSX 2 se materialicen en juegos «tangibles».

Nintendo tampoco se arredra y ya ha confirmado que el soporte de su próxima consola no será el cartucho. ¿Sucumbirá a la tentación del DVD? ¿Inventará algo completamente nuevo que sacuda el mercado desde sus cimientos? La incógnita no tardará en despejarse.

¿Y el PC? A su aire, como siempre. Para cuando salga la PSX 2, sus propias especificaciones ya estarán a años luz de las actuales.

Ya lo ves, hay café para todos. Nos alegramos de que, en esta «guerra», todos los contendientes estén en plena forma. Cualquiera que sea tu plataforma de juegos predilecta, has elegido bien.

Sergio Arteaga
Director



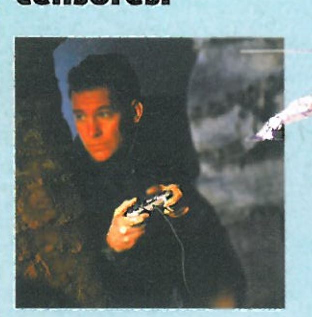


¡¡NUEVA!!
TOP
JUEGOS
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
SEGA RALLY 2
PLAYSTATION 2
GRAN TURISMO 2
lleva tu PSX al límite
POPULOUS EL PRINCIPIO
CIVILIZATION CALL TO POWER
SILENT HILL EMPIEZA A TEMBLAR
SILVER
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
FFVII LA AVENTURA CONTINUA
CASTLEVANIA 64
SOUL REAVER:
LEGACY OF KAIN
CAUTIVO DEL MAL

Nº 2 mayo

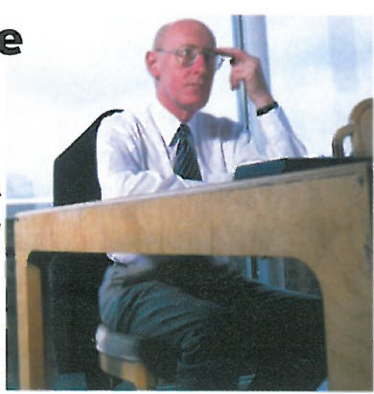


¡CENSURADAS!













LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

TOP JUEGOS

Top Reviews

★★★★★



Además...
Porque las reviews no lo son todo..

Secciones...



La vuelta al mundo de los juegos en dos páginas



■ StarCraft nunca será lo mismo.

DE PELICULA

Atrapados por los videojueos

El nuevo film de Cronenberg, eXistenZ | Las películas y los videojuegos convergen

El director de culto David Cronenberg —famoso por éxitos como *La mosca* o *Inseparables* y autor de controvertidas obras como *Videodrome* o *Crash*— ha centrado la atención de su nuevo trabajo, *eXistenZ*, en el futuro de los videojuegos.

Esta polémica película está ambientada en un mundo en el que los diseñadores de videojuegos son superestrellas y sus obras han avanzado hasta un punto en el que los jugadores pueden entrar orgánicamente en los decorados de los juegos.

Jennifer Jason Leigh (*Mujer blanca soltera busca*) asume el papel de la diseñadora Allegra Geller (una versión sexy de Shigeru Miyamoto), que es la creadora del *eXistenZ*. Este sistema se cuela en las emociones del jugador por una interfaz introducida en la base de la médula. Perseguida por una banda de fanáticos que quiere asesinarla, Allegra escapa al interior del mundo *eXistenZ*, llevándose con ella al guarda de seguridad Ted Pikul (Jude Law, *Gattaca*).

Hay algunos toques de realidad virtual un poco pasados de moda, y la idea de escapar a un videojuego ya se vio en *Tron*, pero dada la reputación de Cronenberg no dudamos de que nos espera una experiencia inolvidable.

Preguntado acerca del origen de la idea de *eXistenZ*, Cronenberg explica que se inspiró en una conversación que mantuvo con el escritor Salman Rushdie allá por 1995. Por aquel entonces, el escritor se mantenía oculto debido a la *fatwa* que el ayatollah Jomeini había dictado en su contra tras la publicación de *Los versos satánicos*.

Dándole vueltas una y otra vez a la idea de un artista a la fuga, Cronenberg convirtió una diseñadora de juegos en su heroína. «Pensaba en un futuro en el que el diseño de videojuegos se había elevado a la categoría de arte», nos cuenta. «Me parecía que lo que la gente quiere de los videojuegos es fusionarse con ellos. La idea de que fuese posible conectar un juego directamente a tu sistema nervioso era perfectamente comprensible para mí, porque ponerse las gafas y los guantes no es más que un pobre intento de reproducir la realidad.»

Desde luego, la jerga empleada en *eXistenZ* («metacarne» o «biopuerto») refleja perfectamente la realidad de los videojuegos actuales, y la escena en la que el personaje de Jude Law visita a un experto pirata para que le conecte la interfaz del juego a su médula espinal es el equivalente futurista de hacer trucar la PlayStation. Esperamos saber pronto si *eXistenZ* es un paso adelante en el reconocimiento masivo de la trascendencia de los videojuegos o si se quedará en un acercamiento plagado de estereotipos del director canadiense a este fascinante mundo.

■ Cronenberg cree que el diseño de juegos será pronto un arte.

NUEVO JUEGO

Variaciones sobre un tema

Theme Park 2: La montaña rusa del amor.

¿Cuál era el sueño de tu infancia? ¿Ir a Disneylandia? ¿Algún otro? ¿Diseñar tu propia versión de un parque de atracciones? *Theme Park*, de Bullfrog, que salió para todas las plataformas tiempo atrás, te ayudó a convertir tus sueños en realidad. ¡Juguetes para el niño y la niña! (¡y el adulto!). Aparte de hacer feliz a tanta gente, *Theme Park* sirvió para que surgiese una legión de juegos de estrategia similares: *Theme Hospital*, *Theme Aquarium* y *Theme Lighthouse*.

Theme Park volverá al ataque después del verano, con todos sus colores y empalago. Su gran apuesta es dejarte subir a una montaña rusa que tú mismo has diseñado. Las capturas de pantalla sugieren un montón de nuevas posibilidades que te permiten, entre otras cosas, moldear el parque a capricho siguiendo cuatro modelos distintos (Reino Perdido, Espacio, Halloween y Fantasía). Se ha revisado la inteligencia artificial de los protagonistas y cada vez es más difícil satisfacer a los niños que disfrutan en tus parques entre barbas de papá y palomitas de colores.

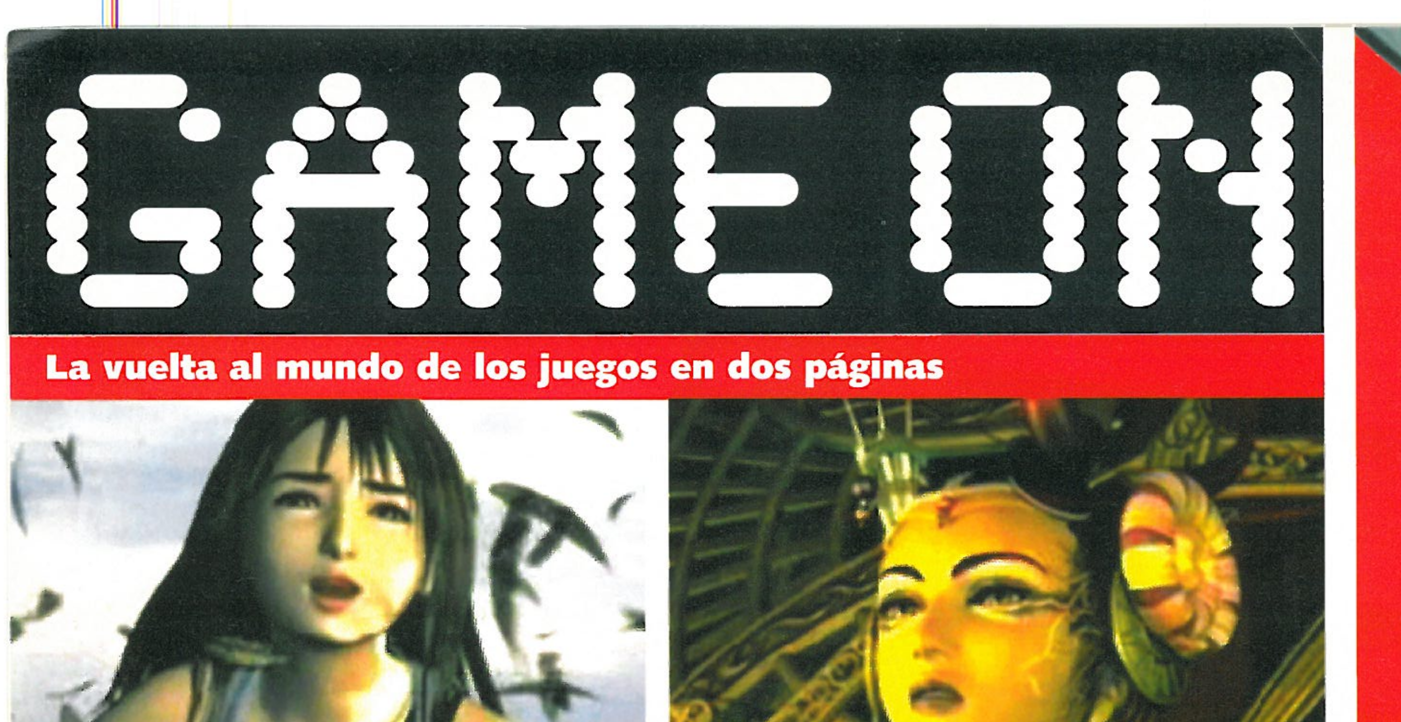
De momento sólo aparece para PC y será una buena noticia para aquellos que no tienen máquinas último modelo, ya que se basa en una jugabilidad simple (pero adictiva). De todos modos, pronto tendrá un nuevo competidor: *Rollercoaster Tycoon*, de Hasbro.



■ Construye tu montaña rusa, súbete a ella y descarga adrenalina.

GAME ON

La vuelta al mundo de los juegos en dos páginas



■ Rinoa Heartilly (a la izquierda) es tu novia. Edea (a la derecha) es una mala pécora. No se llevan muy bien.

EVENTOS

Final Fantasy VIII sorprende en Tokyo

El juego épico de Square para PlayStation vende dos millones en Japón | Siguiente parada: Europa

Incluso el masivo éxito de *Final Fantasy VII* en Occidente hace difícil de comprender el seguimiento que la primera serie de RPG de Square ha tenido en Japón desde sus humildes inicios con la NES de 8-bits de Nintendo. Prevista inicialmente para aprovechar el renombre del popular juego de rol de Enix *Dragon Quest*, cada lanzamiento ha superado al previo hasta el punto de que más de dos millones de ansiosos jugadores japoneses habían encargado *Final Fantasy VIIi* para la PlayStation. El día de su lanzamiento, el pasado 11 de febrero, los almacenes de juegos Akihabara de Tokyo (en la principal arteria comercial de la ciudad) se vieron forzados —de nuevo— a limitar el número de ejemplares que podía llevarse cada comprador. La demanda les superaba. La temática «amorosa» del juego insinuaba, *a priori*, menos dureza en *FFVIII* que sus predecesores. En realidad, el mundo que habita Squall, el nuevo héroe, es duro de verdad. Como miembro de un grupo de soldados de elite destinados a salvaguardar la paz en el mundo, se ve involucrado en problemas que lo llevan a tratar con atractivas líderes rebeldes, con una bruja que encuentra la guerra muy deseable y con un rival a muerte que no es sino su principal enemigo de su paso por la academia de entrenamiento. Esta vez está todo dentro de cuatro CDs, por lo que hay montones de espacio para historias rosas entre los habituales despliegues de tecnología y monstruos. De todos modos, si nos olvidamos de los adornos, tendremos que reconocer que la diferencia entre *FFVIII* y sus primos es poca. La historia y los personajes han cambiado y los gráficos han evolucionado respecto al arquetípico *look anime* japonés. Ahora es más realista y duro, pero el combate aleatorio dirigido por menú sigue siendo espectacular, como lo es algunas veces el desconcertante sistema de estadísticas.

Pese a las evidentes dificultades idiomáticas —que conllevan la práctica imposibilidad de entender el más importante elemento de *FFVIII*, la historia— queda bien claro que los treinta millones de dólares que costó el desarrollo del juego estuvieron bien empleados. Será interesante ver si lo jugadores occidentales que compraron *FFVII* porque era moda, sin pensar siquiera en acabarlo nunca, repiten e invierten en un juego aún más grande cuando *Final Fantasy VIII* llegué finalmente al mercado europeo. No hay todavía fecha de lanzamiento.

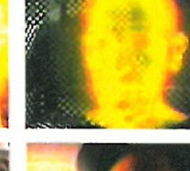
TOMA DE CONTACTO

Final Fantasy La Película, a punto de ser completada

■ El culto al juego PSX es tal que Square está trabajando en *Final Fantasy VIII: the Movie* en colaboración con Columbia Pictures. Este filme digital y generado por ordenador seguirá con la tradición *Final Fantasy*. Ni uno solo de sus personajes ha salido de los juegos, aunque la historia se desarrolla en la Tierra en el año 2065 y tendrá alguna relación temática con éstos. Un *trailer* ha aparecido en Internet, y aunque desvela poco del argumento, revela que los gráficos son alucinantes. Se ven perfiles evanescentes de un hombre anciano, luego una mujer joven y, en medio, fotogramas de un planeta visto desde el espacio exterior, amén de un paisaje alien desolado. De todos modos, son los movimientos faciales ultrarealistas los que nos ha puesto los dientes largos.

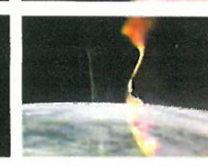
¿Puede esto ser un avance de la calidad gráfica que podemos esperar de los videojuegos en los próximos años? Square ha invertido un dineral en tecnología. Esto es sólo el principio...

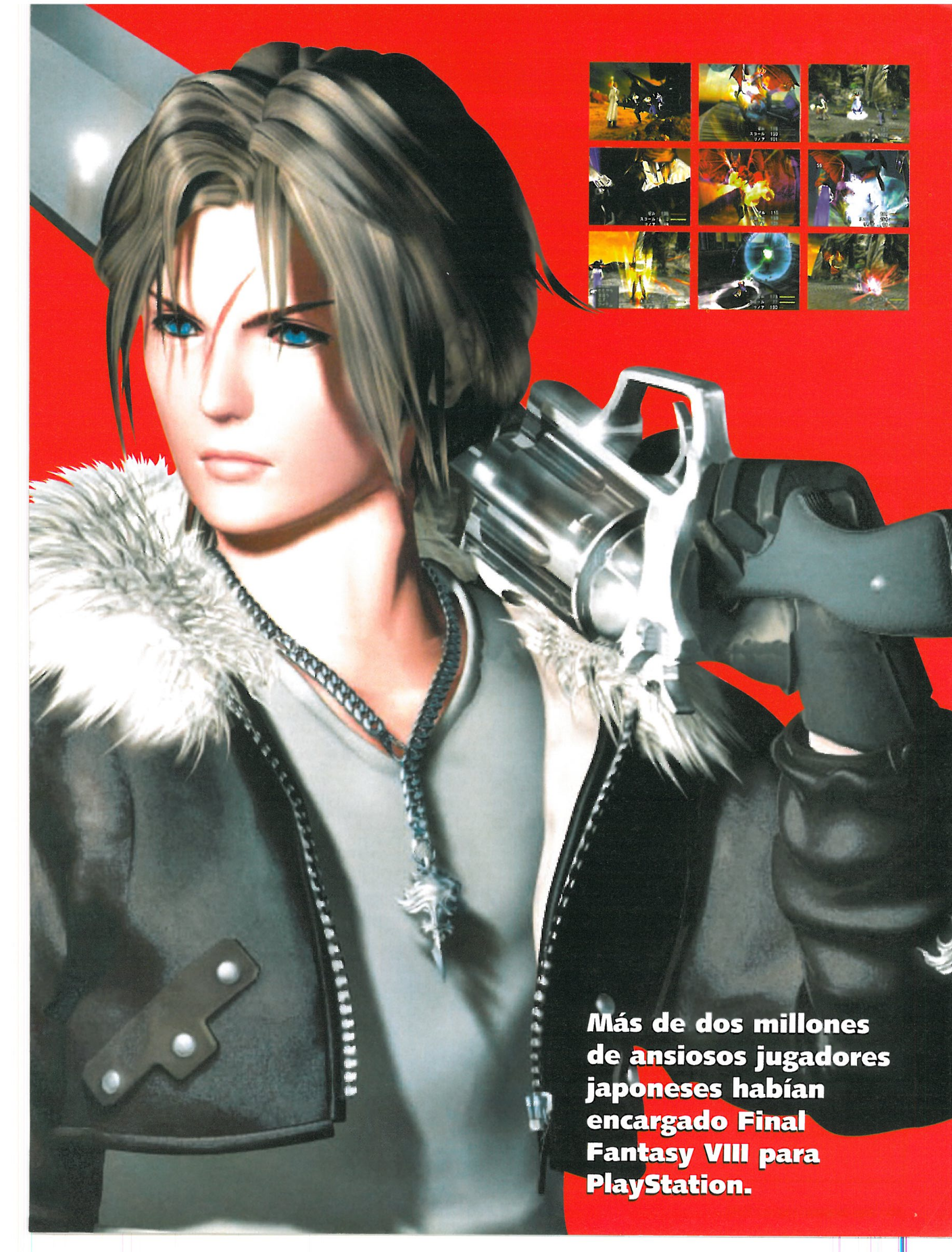











Más de dos millones de ansiosos jugadores japoneses habían encargado Final Fantasy VIII para PlayStation.

GAME ON

La vuelta al mundo de los juegos en dos páginas

■ Modelado por generatrices de uno de los vehículos de V-Rally 2. Guai, ¿eh?

CALENTANDO MOTORES

Corre que te pillo...

Gran Turismo 2 revelado | V-Rally 2 se prepara | Siguen grandes lanzamientos



■ V-Rally 2 tiene toda la pinta de ir a superar en popularidad al original, que sigue siendo un éxito en la serie Platinum de PlayStation.

Este año promete ser verdaderamente grande para los juegos de conducción, empezando con el soberbio Driver y siguiendo con el maravilloso Ridge Racer Type 4. Le toca ahora a esta secuela del mejor juego de conducción de la historia. Sony ha admitido, ¡por fin!, la existencia de Gran Turismo 2. Parece ser que lo lanzarán en noviembre.

Se supone que habrá cuatro categorías de carreras incluidas. La más emocionante será la opción rally fuera de pista. Habrá disponibles unos cuatrocientos coches, incluyendo muchos más europeos que la otra vez, como el Mini. La carreras tendrán lugar en Mónaco, Tahití y Roma. *GT2* ha sido desarrollado, de nuevo, por aficionados a las carreras en Polyphony Digital (que dice haber probado todos los coches que aparecen en el juego) y parece dispuesto a reforzar su estatus como juego más importante de carreras para PlayStation. Se han introducido también algunas opciones tipo PocketStation y será compatible con el joypad Jog Con de *Ridge Racer Type 4*.

Mientras tanto, *V-Rally Championship Edition 2* se prepara también para unirse a la carrera. El mayor atractivo del original residía en su filosofía escoge-y-juega; Infogrames la ha mantenido y además ha añadido profundidad. Hay además noventa y dos pistas en doce países y veinte coches. Habrá más emoción aún gracias a que el coche sufre daños en el juego (un fallo de motor es posible), a que los conductores son animados y a dos «secretos tecnológicos» que Infogrames no quiere contar... Coquetos. *V-Rally 2* verá la luz en junio.

Otros juegos de conducción muy esperados que saldrán este año son una tercera entrega de *WipEout*, de Psygnosis, y el controvertido *Grand Theft Auto*, de DMA, que promete más robos de coches y acción extrema. Más detalles muy pronto.

LOS DISEÑADORES DE GT2 AFIRMAN HABER CONDUCIDO MAS DE 400 VEHICULOS DURANTE SU DESARROLLO

TOP 100

Tú decides

¿Cuál es el mejor juego de todos los tiempos?

Dentro de un par de meses, *Top Juegos* publicará la lista de los 100 mejores juegos de todos los tiempos por votación popular. Todo lo que tienes que hacer es enviarnos una relación de tus 10 juegos favoritos (por orden de preferencia y especificando para qué plataforma). Completa tu lista con unas cuantas observaciones sobre tu título predilecto. Escribe a:

Top 100 Juegos
Es decir,
Ronda Universidad 7, 2° 3ª
08007 Barcelona

Una vida mas emocionante

Un montón de dementes hacen Half-Life: la película.



■ ¿Alguien se cree que este tipo es un científico?

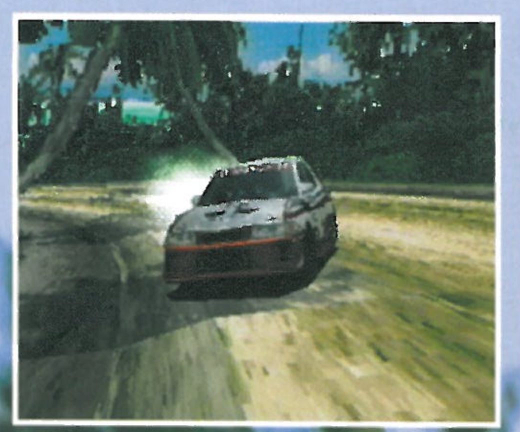


■ Los enemigos son mucho menos feos que en el juego.



■ Luces, cámara, ¡acción! ¡Oh! ¡Está muerto!

■ Un grupo de fans de *Half-Life* acaba de finalizar un corto de cinco minutos basado en el juego y que ha sido descrito por su director, James Matson, como un irónico intento de copiar a Ridley Scott con poco presupuesto. «Fue filmado en una base militar fuera de servicio en Bedfordshire, Reino Unido, que hizo las veces de Centro de Investigación Black Mesa». El corto contó con el apoyo de Cendant (distribuidor de *Half-Life*) con el objeto de ofrecer a la comunidad de videojugadores un punto de vista distinto del juego. Viendo la película, queda claro que primó la diversión sobre el arte. Si quieres, puedes descargarte *Half-Life Uplink* (que es el título del corto) de Internet desde www.cruisecontrol.uk.com.



■ Ridge Racer 4 sube su apuesta...



■ ..., pero Gran Turismo 2 no se amedrenta y recoge el guante.



■ Los fans de los juegos de carreras de PlayStation están de enhorabuena.



La Fuerza de GT2

■ El productor de *Gran Turismo 2*, Kazunori Yamauchi, ha explicado sus sentimientos respecto a este juego tan esperado.

«No creemos que vaya a tener tanto éxito como su predecesor, pero aún queda un 25% o más del potencial de la PlayStation por explotar. La calidad de los gráficos ha aumentado y también el nivel de los detalles. Esto debería complacer mucho a los amantes de los coches», ha comentado.

El modelado físico de los coches ha mejorado y ahora es todavía más realista. «Los coches tienen ahora el mismo mecanismo que sus hermanos en la vida real», dice. «Los modelos se comportan fieles al original, se conducen como los coches de verdad. Teníamos la opción de incrementar el número de coches en carrera, pero hubiese sido a costa de la calidad de los circuitos».

¿Y de qué está más orgulloso? «En la mayoría de juegos de carreras, un coche viene, te adelanta y se pierde en la distancia, solo. En *GT*, los seis coches se enfrentan entre sí, todos contra todos. Esto es un gran logro».





■ Mira la espada de Yoshimitsu. No llegó a utilizarla —en la vida real— en toda la noche.

Los que mejor «reparten» en Tekken 3

Un estudiante de 19 años, mejor jugador de Tekken del mundo | Los defensas del Arsenal son unos fieras...

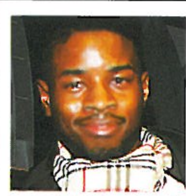
Ryan Hart, que así se llama el artista, ganó el Iron Fist (Puño de Hierro), el primer torneo *Tekken 3* a nivel mundial, que tuvo lugar en la sede londinense de Namco el mes pasado. Se enfrentó (y ganó) a jugadores llegados de Suecia, Alemania, Australia y España, entre otros. Su premio fue algo más de medio millón de pesetas, una máquina arcade de *Tekken 3* y un trofeo. Ryan era Paul Phoenix, el tipo vestido de cuero, y confesó posteriormente que ésta había sido su victoria número once en un torneo. Con anterioridad, ya había arrasado en otros concursos *Tekken* y *Virtua Fighter*. «Escogí a Paul Phoenix porque estoy acostumbrado a jugar con la máquina arcade y sus movimientos se trasladan más fácilmente al joypad de la PlayStation», explicó Ryan. «No había jugado mucho antes de esta noche, pero creo que mi experiencia con *Tekken* se notó.» Cuando le preguntamos qué iba a hacer con el dinero, nos dijo que estaba planeando unas vacaciones, aunque también quería hacer obras en la cocina —le encanta cocinar— y conseguirse la última versión del *dance 'em up Beatmania*.

Paralelamente, se celebró un torneo de celebridades que ganó un defensa del Arsenal, Matthew Upson. El campeón venció a su compañero de equipo Martin Keown en la final.

■ El campeón Paul Phoenix también recibió de lo lindo.



«Mi experiencia con Tekken se notó.»



TRUCOS TEKKEN

Consejos para Tekken 3 del nuevo Campeón del Mundo, Ryan Hart

Cómo ganarle en su propio terreno.



■ Bloquear es la clave de las victorias.

■ Luego les das una buena patada y listos.

1. Aprende a bloquear. Los movimientos defensivos sencillos son los más importantes.
2. Juega con cuidado hasta que adivines el estilo de tu oponente.
3. Aprende a anticipar los combos de los distintos personajes para poder bloquearlos.
4. Convierte tus defensas en ataque tan rápido como te sea posible.
5. Los combos más espectaculares no tienen por qué ser los más efectivos. Aprende los movimientos que más útiles te sean para cada oponente.
6. Al principio de un combate nunca te muevas para atrás. Desplázate hacia los lados y luego lanza tu primer ataque.

AVANCE

Seis monadas de juego que podrás disfrutar en el futuro.

3 meses

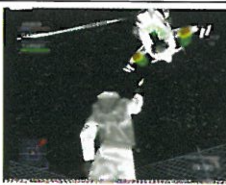
Dragon Valor
■ PlayStation ■ Namco ■ Verano
Qué alarde de jugabilidad el de esta aventura en 3D con tintes de RPG... Sí, el héroe compra una granja, que hereda su progenie. Trepidante.



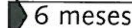
Speed Monsters
■ PlayStation ■ Sony ■ Verano
Un juego de carreras al estilo *Mario Kart* que antes era conocido como *Wheelnuts*. Conductores chuletas de dibujos animados, coches sin chasis y doce circuitos temáticos. Tiene toda la pinta de ser muy divertido en el modo multijugador..

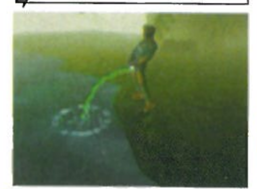


Legend Of Legaia
■ PlayStation ■ Sony ■ Verano
Popular RPG japonés con una simpática trama clásica (algo parecido al Riddle de Mist). Personajes de perfecto acabado y lucha al más puro estilo *beat 'em up* colaboran en tu diversión.

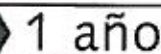


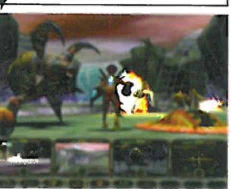
Syphon Filter
■ PlayStation ■ 989 Studios/Sony ■ Julio
Aventuras en 3D, tiros y sigilo son las armas para luchar contra el terrorismo biológico en este juego que promete acción sofisticada en tercera persona.





Blue Stinger
■ Dreamcast ■ Climax/ Sega ■ Septiembre
Uno de los lanzamientos de apoyo a la Dreamcast. Este misterioso juego de aventuras podría ser el primero en el que se vea la micción de un personaje. Dada la hipersensibilidad de los censores, puede ser como desbeber contra el viento.





Evolva
■ PC ■ Computer Artworks/ Virgin ■ Invierno
Juego de estrategia en tiempo real con gráficos espectaculares y un tema futurista con grandes insectos. Se rumorea que será un lanzamiento PlayStation 2.

Deathmatch

Nuestro ránking de los más vendidos mezcla churras con merinas. ¡Viva dadá! ¡Arriba el caos!

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10

1. Sim City 3000 — EA
2. Baldur's Gate — Proein
3. Super Bike World Championship
4. Shogo — Dynamic Multimedia
5. Rainbow Six — Proein
6. Half-Life — Coctel Educative
7. Apache-Havoc — Dynamic Multimedia
8. Age of Empires — Microsoft
9. Ring: El Anillo de los Nibelungos
10. Settlers

PSX Top 10

1. FIFA '99 — EA
2. Bichos — Sony
3. Crash Bandicoot 3 — Sony
4. Tomb Raider III — Proein
5. Final Fantasy VII — Sony
6. Resident Evil (platinum) — Virgin
7. Resident Evil 2 — Virgin
8. Mickey Wild Adventures (Platinum)
9. Tomb Raider II (Platinum) — Proein
10. Gran Turismo — Sony

N64 Top 10

1. Zelda 64 — Nintendo
2. FIFA '99 — EA
3. Turok 2 — New Software Center
4. V-Rally 99 — Infogrames
5. ISS '98 — Konami
6. Rogue Squadron — Nintendo
7. NBA Jam '99 — New Software Center
8. WipEout 64 — Psygnosis
9. 1080° Snowboarding — Nintendo
10. Mission: Impossible — Infogrames

Game Boy Top 10

1. Zelda DX (C.) — Nintendo
2. Warioland II (C.) — Nintendo
3. Bugs Bunny & Lola Bunny(C.) — Infogrames
4. Game & Watch Galery II (C.) — Nintendo
5. Super Mario Land II — Nintendo
6. La pesadilla de los pitufos (C.) — Infogrames
7. Tetris DX (C.) — Nintendo
8. Pocket Bomberman (C.) — Nintendo
9. Mortal Kombat 4 (C.) — Midway
10. Donkey Kong Land 3 — Nintendo

Top 10 Japón (Todos los sistemas)

1. Sega Rally 2 DC
2. Nintendo All-Star Smash Brothers N64
3. Super Hero Battle PSX
4. Yu-Gi-Oh! Dual Monsters GB
5. Dragon's Quest Monsters: Terry's Wonderland GB
6. Digital Monster World PSX
7. Sound Evolution Vol. 3 PSX
8. Crash Bandicoot 3 PSX
9. Bass Landing PSX
10. Pokemon Cards GB

Top 10 EE. UU (Consolas)

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time N64, Nintendo
2. Star wars: Rogue Squadron N64
3. Crash Bandicoot: Warped PSX
4. Turok 2: Seeds of Evil N64

Top 10 EE. UU

5. Tomb Raider III PSX
6. Metal Gear Solid PSX
7. Gran Turismo PSX
8. GoldenEye 007 N64
9. Twisted Metal 3 PSX
10. Knockout Kings PSX



■ The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Nº 1 en EE. UU.

Top 10 G.B. (todos los sistemas)

1. Rogue Squadron N64/PC
2. Sim City 3000 PC
3. Premier Manager '99 PSX
4. FIFA '99 PC/PSX
5. Zelda 64 N64
6. Grand Theft Auto PC/PSX
7. Tomb Raider III PC/PSX
8. Tomb Raider PC/PSX
9. Crash Bandicoot: Warped PSX
10. TOCA Touring Car Championship PC/PSX



REPORTAJE ESPECIAL

Parece mentira

Sony presenta al mundo las «entrañas» de la asombrosa PlayStation 2



■ Sony no ha mostrado el aspecto exterior de la Playstation 2. Toma esta imagen como una mera aproximación a lo que podría ser su diseño definitivo.

Estaba cantado. El pasado 2 de marzo, Sony Computer reunió a centenares de periodistas en Tokio para celebrar la venta de cincuenta millones de consolas PSX ; y lo hizo tal y como se sospechaba: revelando la especificaciones técnicas de la próxima generación de PlayStation.

A la celebración fueron invitados cientos de representantes de las compañías desarrolladoras, que escucharon los proyectos de Sony en boca de Ken Kutaragi, creador de las versiones actual y futura de PlayStation y presidente de Sony Computer Entertainment of America. Según Kutaragi, Sony ha conseguido «un sistema con una monumental capacidad de cálculo matemático, superior incluso a la de las actuales estaciones de trabajo avanzadas y cercana al rendimiento de los megaordenadores empleados en simulación científica». Hasta el momento, se ha desarrollado el Graphics Synthesizer, un procesador de gráficos con poder para desplazar 75 millones de polígonos simples, y el Emotion Engine, un procesador central de 128 bits a 300Mhz.

Estos avances son suficientes para inquietar a las compañías desarrolladoras, pues muy pocas cuentan con los recursos humanos y técnicos para poder aprovechar tal despliegue de medios.

La nueva máquina incorporará el formato DVD-ROM, lo que permitirá almacenar enormes cantidades de datos, y presentará la llamada compatibilidad hacia atrás, esto es, mediante la inclusión de un procesador idéntico a los actuales podremos reproducir los títulos de la consola actual. Además, soportará dos novedosos estándares de interconectividad digital (el IEEE 1394 y el Bus Serie Universal), con los cuales podrá conectarse a cámaras digitales, teclados, impresoras, etc. Igualmente, la futura PlayStation usará la tecnología de descompresión de imagen en tiempo real MPEG-2, de uso habitual en DVD vídeo, lo que hace pensar que podría reproducir películas DVD, aunque esto no está confirmado. En el apartado sonoro, se prevé la inclusión de un procesador compatible con técnicas de sonido digital 3-D, tales como AC-3 y DTS.

Por otro lado, la instalación de una PC-Card (PCMCIA) asegurará las capacidades de comunicación de la PSX2, si bien no se ha especificado todavía con qué módem contará. Hasta ahora no se ha dicho nada sobre cuántas ranuras para pads habrá, pero parece que la compatibilidad con los periféricos actuales no corre peligro.

El lanzamiento en Japón de PlayStation 2 se espera para marzo del 2000; en octubre de ese año la tendremos en Europa y Estados Unidos.

«En las pantallas empezaron a proyectarse lo que parecían ser famosas intros renderizadas; sin embargo, eran jugables...»

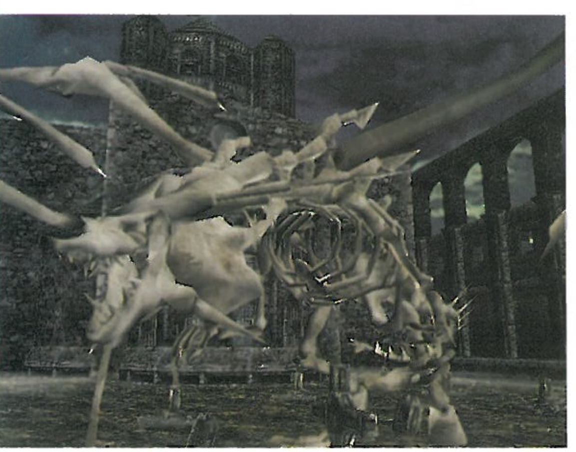
Demostraciones alucinantes

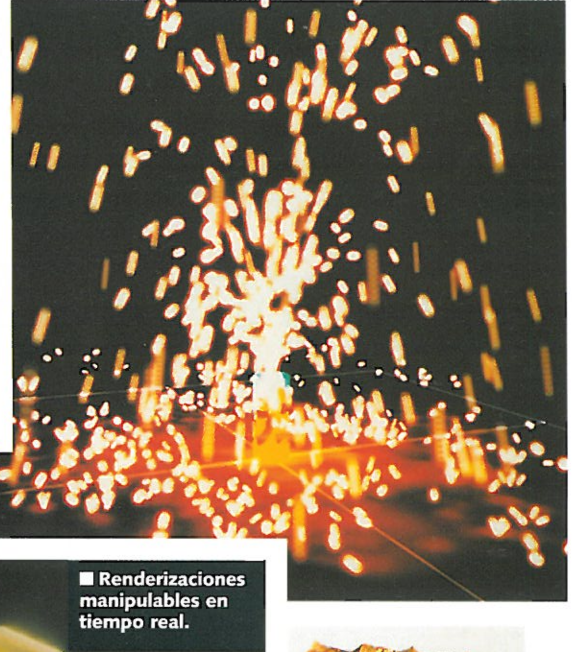
Los asistentes a la convocatoria de Sony pudieron ver en pantalla gigante varias muestras de la extraordinaria potencia de la PSX2. Primero se exhibieron pruebas gráficas de la capacidad de los procesadores: plumas llevadas por un viento que soplaba en distintas direcciones; cientos de pingüinos de espectacular resolución perseguían a Crash; un lavabo con tres objetos de goma se llenaba y vaciaba de agua, manteniendo una fidelidad asombrosa con la realidad... Luego vinieron los fuegos artificiales, igualmente espectaculares.

Pero lo más interesante estaba por llegar: en las pantallas empezaron a proyectarse lo que parecían ser famosas intros renderizadas; sin embargo, eran jugables. De entrada, los espectadores pudieron contemplar en una pantalla gigante la intro de *Gran Turismo*... ¡con el coche «pilotado» en tiempo real! por un integrante de Polyphony. A continuación,



■ Escena de batalla por gentileza de From Software. Se trata de una demo creada para la presentación de Tokio.





■ Renderizaciones manipulables en tiempo real.

From Software recreó la lucha de una horda de esqueletos en un escenario medieval. Escalofriante. Los creadores de *Final Fantasy* también nos dejaron boquiabiertos con su presentación: Square Software puso en pantalla al anciano de la próxima entrega de *FF*, mostrando cómo su rostro pasaba de la sonrisa a la irritación. Luego se presentó un combate sensacional, protagonizado por ocho personajes estilo *Tekken* que caían a través de un techo a una estancia decorada maravillosamente.

Mucha vida por delante...

■ **Ace Combat 3, Gran turismo 2, Star Ixiom, Omega Boots y Point Black 2** son algunos de los juegos que Sony y Namco preparan para la actual PlayStation y que presentaron en sus respectivas instalaciones. Sony hizo avances sobre los siguientes títulos:

■ **Ape´s Escape**, que sobresale por un sistema de control que sólo usa los sticks del pad analógico. En este juego, desarrollado ya en un 80%, la tarea es atrapar a decenas de monos que han escapado del zoo.

■ En **Omega Boots** deberás viajar a 1946 para recuperar una sustancia tóxica y enfrentar diversos enemigos. Con una resolución de 320 x 220, este *shoot 'em up* en 3-D discurrirá a 30 imágenes por segundo, poseerá 2 perspectivas, 9 zonas (sin contar 10 de *bonus*), 3 armas —a partir de la tercera zona— y 5 power attacks según tu rendimiento.

■ **Namco**, por su parte, dio a conocer los siguientes títulos:

■ *Ace Combat 3 Electrosphere*, que ahora presenta escenarios más realistas, repeticiones, ínfimo tiempo de carga y sistema de controles adaptable a principiantes. La acción transcurre en un futuro próximo, y brinda más de 20 mapas, cada uno con un clima propio. Además, tiene alrededor de 50 misiones con argumentos múltiples en función de las acciones del jugador, y más de 20 aviones.

■ En **Point Blank 2** un rey te encomienda el rescate de la princesa. El juego desplegará más escenarios que el *shoot 'em up* original y un nuevo modo para un jugador. Podrán participar hasta ocho personas en determinadas modalidades, y seguirá siendo compatible con la G-Con45.

■ **Star Ixiom**, a su vez, es una aventura en la que la Humanidad del siglo XXV confronta la invasión de seres extraterrestres. Este juego te ofrece dos modalidades distintas: Mapa (que apela a la estrategia) y Combate (para pilotar y disparar).

■ Concluimos esta enumeración de promesas con **Dragon Valor**, que sigue la línea de *Dragonbuster*, y nos ofrece un mundo mágico lleno de dragones, espadas, batallas y puzzles.

VIVISECCION DE LA BESTIA

He aquí las especificaciones técnicas de la PSXII

CPU: «Emotion Engine», 128 bits
Velocidad de reloj: 300 MHz
Memoria de sistema: Direct Rambus, 32 MB
Ancho de banda del bus de memoria: 3,2 GB por segundo
Coprocesador: FPU (Floating Point Multiply Accumulator x 1, Floating Point Divider x 1)
Unidades de vector: VU0 y VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 3)
Rendimiento de coma flotante: 6,2 GFLOPS
Transformación geométrica de gráficos en 3-D: 66 millones de polígonos por segundo
Decodificador de imagen comprimida: MPEG2
Gráficos: «Graphics Synthesizer»
Velocidad de reloj: 150 MHz
Ancho de banda del bus DRAM: 48 GB por segundo
Ancho del bus DRAM: 2560 bits
Configuración de píxels: RGB:Alpha:Z-Buffer (24:8:32)
Tasa máxima de polígonos: 75 millones de polígonos por segundo
Sonido: «SPU2+CPU»
Nº de voces: ADPCM: 48 canales en SPU2, más las voces programables por software
Tasa de muestreo: 44,1 KHz o 48 KHz (a elegir)
Procesador I/O
CPU central: CPU de la actual PlayStation
Velocidad de reloj: 33,8 MHz o 37,5 MHz (a elegir)
Sub bus: 32 bits
Tipos de interfaz: IEEE1394, Bus Serie Universal (USB)
Comunicación: por PC Card (PCMCIA)
Formato: CD-ROM y DVD-ROM



ANALISIS

¿Están PlayStation y N64 matando las recreativas?

Mientras los juegos domésticos arrasan mercados, las recreativas son cada vez menos rentables. Qué extraña coincidencia, ¿verdad?

Cualquier jugador consagrado recuerda los tiempos cuando, por sólo cuatro duros, podía divertirse en el salón arcade del bar de la esquina. La era del culto a las recreativas. Cuando juegos como Defender y Asteroids acababan con el dinero y la paciencia.

Era la época de los vaqueros ajustados y los calentadores estilo Fama. La moda en el vestir cambió, pero los arcade aún colean. Aunque un pasado glorioso no es siempre una garantía segura para un futuro prometedor. Ahora los *arcade* se encuentran en una encrucijada de difícil salida.

Alex Tanner, editor de *AB Europe* (la revista más importante del sector), así lo explica: «Durante los últimos tres años, y como consecuencia del desarrollo de los juegos para PC y consolas, la industria de las recreativas está en recesión. La industria de entretenimiento doméstico ha creado productos muy buenos. Para los productores de recreativas resulta muy difícil competir con juegos restringidos al entorno de un *arcade*».

Era suficiente darse una vuelta por la *ATEI* de Londres (la principal exhibición del sector de las recreativas) para darse cuenta de la terrible crisis que están atravesando. A finales de los 80 había montones de nuevos arcade que luchaban por abrirse camino. Pero es que entonces las recreativas eran baratas. Ahora se ha reducido drásticamente el número de juegos disponibles. Muchas empresas del sector las han dejado de producir por no resultar rentables. La razón principal es el coste tan elevado de las máquinas. Un buen juego de carreras como el *Daytona USA 2* puede llegar a costar 5 millones de pesetas. Con el consiguiente aumento de precio para el jugador (250 pesetas por carrera).

Según Alex Tanner, el principal reto para los diseñadores de recreativas es conseguir reproducir experiencias reales, ya que es más difícil lograr sensación de realidad en los juegos domésticos.

Al principio, modernizar las imágenes y el sonido era suficiente para conquistar la atención del público. Mientras las recreativas (por ejemplo *Virtual Fighter*) fueron mejores que las Mega Drives y Super Nintendos, esto fue relativamente fácil. Pero a partir del momento en que llegaron los colosos del mercado doméstico (PlayStation y Nintendo 64), las recreativas empezaron a jugar con desventaja.

Según Tanner, «sólo tienes que echar un vistazo a títulos como *Gran Turismo* para ver que el nivel de innovación es claramente superior al que puede ofrecer el mercado de las recreativas». A su entender, «los jugadores quieren un sistema de juego sofisticado, con un *network* que ofrezca muchas opciones para escoger. La industria de los *arcade* no puede asumir el riesgo necesario para ofrecer todo esto. Se han especializado en producir juegos de gran tamaño que son difíciles de producir en versión doméstica, por ejemplo el *Top Skater* de Sega o el



■ Los productores de recreativas están buscando inspiración en el mercado doméstico, aunque debería ser al revés.



■ Parte del público piensa que la «experiencia arcade» es imposible de reproducir en un videojuego doméstico.

«La mayor parte de la industria de las recreativas percibe al mercado doméstico como un enemigo.»

Alpine Racer de Namco. Pero los beneficios son mínimos, especialmente si los comparas con el *boom* experimentado por la industria de la consola».

Estamos frente a un problema de difícil solución para la industria de las recreativas. No pueden competir con el mercado doméstico. Pueden abrir mercado hacia nuevos usuarios. Pero para los entendidos, su producto no es más que un simple derivado que no está a la altura de la oferta doméstica. Una rápida ojeada a *Star Wars Trilogy* o al *Mundo Perdido* de Sega es suficiente para confirmarlo. Los diseñadores se enfrentan a un dilema: ¿se centran en nuevos usuarios y dejan escapar al público experto en favor de la oferta doméstica, o intentan recuperar al público entendido, plantando cara a los gigantes domésticos, con juegos demasiado caros y complicados para los que sólo quieren echar una partidita rápida?

Ambas opciones presentan problemas. Pero está claro que la solución pasa por trabajar conjuntamente con el mercado doméstico. El *Tekken* de Namco es un ejemplo excepcional para mostrar cómo se puede amortizar un juego primero en *arcade*, para después adaptarlo a la consola. Y si la tecnología es la misma para ambos sistemas, como es el caso de *Tekken*, se puede ahorrar un montón de tiempo y dinero. Esto permite poner el juego a prueba primero en el *arcade*, para después desarrollar la versión doméstica. Éste es el enfoque utilizado por Sega para su sistema Naomi (ver juegos Naomi).

Este mismo planteamiento se está poniendo a prueba para las recreativas basadas en títulos de PC. Pero hasta el momento los resultados no han sido muy buenos. *Quake* es un buen ejemplo: tenía buenas perspectivas para funcionar bien en la versión para PC, pero aún no ha triunfado en el circuito de las recreativas de los Estados Unidos. Según un productor de arcades: «Todavía no hay ningún juego para PC que haya tenido suficiente éxito como para conquistar el mercado de las recreativas.» Los productores de recreativas están buscando inspiración en el mercado doméstico, aunque debería ser al revés. *War: The Final Assault* de Atari es un homenaje a *Doom* y a *Quake*. Los productores admiten que intentaban que los amantes de estos juegos volvieran a los arcade.

En palabras de Neil Nicastro, de *Midway*, «la mayor parte de la industria de las recreativas percibe el mercado doméstico como un enemigo. Y no tendría que ser así, son productos complementarios y no excluyentes».

NFL Blitz es un ejemplo perfecto. La versión *arcade* ha aumentado su éxito desde el lanzamiento de la versión N64. Esto pone de manifiesto que la versión doméstica puede ser una influencia positiva para la recreativa, especialmente cuando ambas son compatibles.

Se ha hecho un gran esfuerzo para mejorar las recreativas, dotándolas de una mayor capacidad de respuesta. Pero queda aún mucho trabajo por hacer. Según Álex Tanner: «Deben crear un producto alternativo que sea demasiado bueno como para dejarlo pasar por alto».

VOLVER A EMPEZAR

La prima Arcade de Dreamcast

Con el sistema «Naomi», Sega puede devolver la vida a las recreativas.

■ La consola Dreamcast de Sega salió a la luz el noviembre pasado en Japón y está previsto que aterrice en Europa el próximo septiembre.

Sega está promocionando el sistema «Naomi» como el hardware perfecto para construir todo tipo de recreativas. La Dreamcast se ha perfeccionado con una tecnología 3D de alta calidad que supera a sus competidores. Los juegos Naomi para recreativas pueden adaptarse muy fácilmente a la Dreamcast y los diseñadores que utilizan la tecnología Naomi pueden crear productos destinados a una audiencia más amplia y a un coste menor.



■ Los juegos Naomi van a subir como la espuma ...

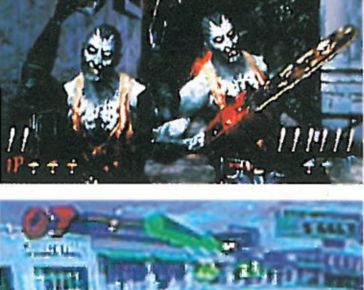
VideoLogic ha creado el chip responsable de la excelente calidad de imagen del tándem Dreamcast/Naomi. Trevor Wing lo explica así: «El bajo coste del sistema Naomi permite crear juegos de alta calidad asequibles para todo tipo de espacios: bares, zonas de espera en aeropuertos, centros comerciales, etc. Todo el mundo saldrá beneficiado».

A continuación, sigue una lista con los primeros juegos Naomi:



Zombie Zone (Sega)

■ Juego a dos bandas extraordinariamente rudo, parecido a *Resident Evil*. Es un derivado de *House of the Dead*, un arcade pero al estilo consola. Con armas geniales y escenas muy entretenidas.



House of the Dead 2 (Sega)

■ El mejor juego de pistoleros. Montones de detalles geniales para la nueva consola Sega. Fue el gran lanzamiento de Sega en la reciente exhibición de Londres, lo cual indica que esta empresa se está tomando muy en serio el nuevo sistema Naomi.



Crazy Taxi (Sega)

■ Es una mezcla entre la versión arcade de *Harley Davidson LA Riders*, de Sega, y un juego de carreras, que transcurre en una ciudad superpoblada. Se trata de transportar pasajeros a la vez que sufres el máximo número de accidentes. Imágenes excelentes y diversión asegurada.



Powerstone (Capcom)

■ El primer *beat 'em up* del sistema Naomi llega de la mano de los creadores de *Street Fighter II*, aunque ambos juegos se parecen muy poco. Es una especie de mutante entre *Double Dragon* y *Final Fight*.

Dynamite Baseball'98 (Sega)

■ Béisbol, béisbol y más béisbol.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



PLAYSTATION

V RALLY-2

Un nuevo competidor enfrenta a los amos del asfalto. No olvides el cinturón de seguridad.

EN POCAS PALABRAS: La versión 2 de *V- Rally* entra a competir en el campo de los juegos de carreras prometiendo brindar el máximo realismo.

Los días 3 y 4 de marzo estuvimos en Lyon para asistir a la presentación de V-Rally 2 para PlayStation. Los desarrolladores no han sido muy originales bautizando el título, ¿verdad? No obstante, sí que se han esforzado en mejorar completamente el original. V-Rally 2 presenta muchas novedades y, haciendo honor a su estirpe, ofrece realismo, realismo y más realismo.

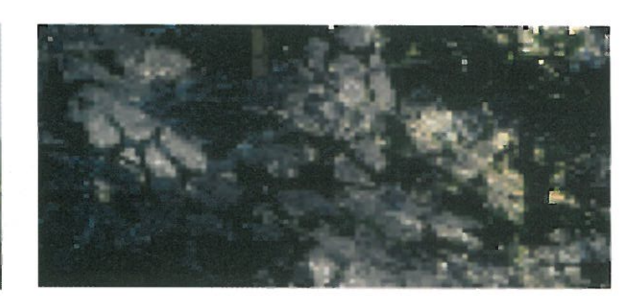
Han pasado catorce meses desde el lanzamiento de *V-Rally* y el panorama en PlayStation ha cambiado mucho desde entonces. *V-Rally* se proclamó rey del realismo nada más salir a la pista, pero en éstas que llegó *Colin McRae* y le robó la corona. Ahora —más vale tarde que nunca— *V-Rally 2* reclama el trono perdido. Presenta cuatro modalidades de juego diferentes (Arcade, Campeonato de Rally, Trofeo V-Rally y Contrarreloj). En el modo Contrarreloj, el más innovador, y al igual que en *Colin McRae Rally*, debes correr lo más rápido posible para llegar a meta consiguiendo una buena marca. Es el más realista. También se ha incluido la opción Escuela de Rally, con tres tramos de aprendizaje distintos. Seguro que será la opción preferida por los más novatos, que podrán hacer aquí sus pinitos.

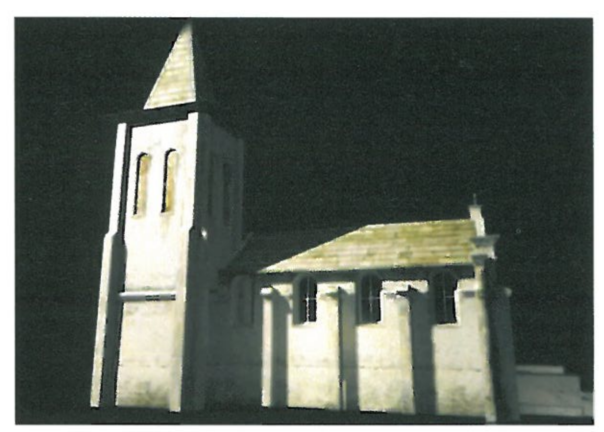
Si creías que *V-Rally* era muy veraz, *V-Rally 2* te dará la sensación de estar manejando tu propio vehículo. ¿Cómo lo han conseguido? Pues bien, para empezar se ha reconstruido totalmente el motor 3-D del juego. Se ha utilizado el Performance Analyser para sacar el máximo rendimiento a todos los aspectos del título. Hasta el momento, en el género de carreras, sólo dos títulos lo habían utilizado: *GT* y *RRT4*, casualmente, los mejores juegos de este género en PlayStation.

También se ha mejorado la maniobrabilidad de los vehículos. Si habías jugado antes con *V-Rally*, seguro que en más de una ocasión no pudiste evitar un grito al ver cómo saltaba tu coche. Pues bien, ahora los vehículos se agarran mejor a la pista, ya no encontrarás coches de papel que saltan por los aires a la primera de cambio. Por otra parte, se ha conservado la asistencia en las curvas, que indica la dirección del giro que viene a continuación. Por otra parte, el título brinda dos variantes de juego, el modo fácil y el experto. En este último, es posible personalizar las configuraciones del coche (frenos, suspensiones, etc.). Pero una de las características más importantes que contribuye a crear esta











■ La animación del juego ha sido cuidadosamente desarrollada para que los escenarios no te parezcan estáticos.

CON EL EDITOR DE PISTAS PODRÁS DISEÑAR TUS PROPIOS CIRCUITOS Y PERSONALIZAR LOS CAMPEONATOS.





■ No sólo podrás observar el deterioro progresivo del vehículo, y la suciedad que acumulará, sino también el movimiento de los pilotos.

sensación de realismo en el juego son las animaciones. En *V-Rally*, los escenarios eran estáticos; en cambio, en esta continuación hay ríos que fluyen, aviones que pasan dejando una estela, cascadas, público en mitad de la pista (Sega *Rally Championship 2*, el arcade de Sega y ahora juego de Dreamcast, era el único juego con «público móvil» hasta ahora, sin contar con los peatones de *Road Rash 3D* y los de *Driver*) y pilotos animados (que en PlayStation sólo hemos visto en *Porsche Challenge*), etc. Se trata, como explica David Nadal, jefe de programación de Eden Studios, de uno de los aspectos más importantes del título. «Hemos introducido en el juego muchos elementos que la mayoría de la gente no va a percibir, pero creemos que son necesarios, porque un buen título es aquel que presta la máxima atención a los detalles», explica Nadal.

Seguro que te estarás preguntando: ¿podré jugar con mis amiguetes? Pues, sí, y no sólo con uno o con dos, sino con tres. Sí señor, *V-Rally 2* presenta una opción multijugador para cuatro jugadores a pantalla partida mediante MultiTap. David Nadal comenta al respecto: «Se ha conseguido que la jugabilidad sea la misma para un jugador que para cuatro. Para conservar la misma velocidad de juego hemos eliminado algunas piedrecitas, árboles y pequeños detalles; también hemos reducido el campo de renderizado de cada pantalla, es decir, que el campo de visión de cada jugador es ligeramente inferior al que obtendría en el modo a pantalla completa. También los coches tienen menos polígonos (60), pero es suficiente, dado que el tamaño de cada ventana es también menor». En *V-Rally 2* podrás competir por un total de 92 pistas localizadas en 12 países diferentes. Los circuitos —completamente en 3-D— están inspirados en escenarios reales. Para ello, se han utilizado de 100 a 200 fotografías de rallies, a partir de las cuales se han confeccionado las texturas. Y, no obstante, al igual que sucedía con el título original, los circuitos se han modificado en algunos tramos para mejorar su jugabilidad, aunque conservando todas las características propias de los escenarios reales.

FICHADO
V RALLY-2
FORMATO: PLAYSTATION
EDITOR: INFOGRAMES
DESARROLLADOR: EDEN STUDIOS
JUGADORES: 4
LANZAMIENTO: EN JUNIO, POSIBLEMENTE.

Los coches, un total de 20, tienen licencia oficial del Mundial de Rally 1999. Además, hay 10 clásicos de rally secretos. En *V-Rally* se ofrecían desde el principio del juego todos los coches «normales»; en cambio, en la secuela, a medida que consigues pasar de nivel, obtienes más coches normales, modos de juego y vídeos reales de rallies protagonizados por Ari Vatanen. El famoso piloto de rallies también ha intervenido en esta ocasión para asesorar sobre el manejo y comportamiento de los coches. Además, los coches son mucho más detallados y cuentan, como en *Gran Turismo*, con *enviroment mapping*. Los pilotos están animados, y cada uno cuenta con unos 70 polígonos. Como en *Porsche Challenge*, los personajes ladean la cabeza cuando giran en una curva, se precipitan hacia delante al frenar, etc.

Asimismo, el número de polígonos de cada vehículo varía en función de la modalidad de juego. En el modo contrarreloj, el coche tiene una resolución de ¡1.200 polígonos!; en los modos de competición con cuatro coches los vehículos tienen ¡700 polígonos!; y en el modo para tres y cuatro jugadores los vehículos son más pequeños y tienen alrededor de 60 polígonos.

Cada vehículo posee una rueda de repuesto, luces para las carreras nocturnas, suspensiones y diferencial motorizados, y los coches se ensucian a medida que avanzan en los circuitos, como los de *Colin McRae*. Hay nueve zonas de impacto diferente y visualización dinámica y progresiva de los daños en el vehículo. Los parachoques se deformarán y quizá en la versión definitiva los veremos desprenderse, aunque los chicos de Eden Studios todavía no nos lo han confirmado. Lo que sí sabemos es que los daños sólo influirán en la maniobrabilidad de los coches en el modo contrarreloj. Pero la novedad más importante de *V-Rally 2* es... ¡que, al fin, contará con editor de pistas! Gracias a esta opción puedes diseñar tus propios circuitos o modificar los ya disponibles y personalizar todos tus campeonatos. El juego ocupará dos CD, lo que todavía no sabemos es si uno irá íntegramente dedicado al editor de pistas.

Otros detalles son que el freno de mano tendrá tanta importancia como en el título original, y que el juego será compatible con el JogCon de Namco. David Nadal comenta: «Me gustaría que se fabricara un volante para el juego. Si *V-Rally 2* es compatible con el JogCon, cuando aparezca un nuevo volante será también compatible con él, como sucedió con el NegCon». El sonido todavía está en una fase muy inicial, aunque ya pudimos escuchar el rugido de los motores y la banda sonora, compuesta en exclusiva para el juego por el

V-Rally 2 lo tiene todo para ser un juego 10, pero si además incluyera una perspectiva desde el interior del coche, retrovisores visibles, o una opción que permitiera personalizar el clima y la hora del día en todas las pistas —los circuitos tienen, como en el juego original, un clima y hora del día predeterminados—, y pudiéramos salirnos de la carretera y hundirnos en un río como podemos hacer en *C3 Racing*, merecería estar en un altar. *V-Rally 2* estará disponible lo más seguro en junio. Estáte atento porque te ofreceremos más información en los próximos meses.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ ¿Y qué coche va el señor a destrozar hoy?

■ Dreamcast hace alarde de su tecnología de gráficos en los niveles nocturnos.

DREAMCAST

SEGA RALLY 2

En cabeza. El mejor juego de rally... de todos los tiempos.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Después de muchos retrasos y rumores el juego considerado como el título crucial para el éxito o el fracaso de la Dreamcast acalla a los más escépticos.

La afirmación de que Sega Rally 2 es el mejor juego de carreras para consolas de todos los tiempos debería tener más peso del que tiene en realidad. Decir que es incluso más alucinante que el anterior rey de las consolas, Gran Turismo para la PlayStation, debería ser una sorpresa increíble. Así pues, ¿por qué suena esta revelación a perogrullada?

Muy sencillo. Mientras *Gran Turismo* se benefició de unos gráficos nunca vistos con anterioridad y de la velocidad de una PlayStation que ya tenía cuatro años, *Sega Rally 2* es el primer juego de carreras para una Dreamcast que apenas tiene tres meses. Tiene pinta de ser magnífico. No es que dependa de programadores de gran talento, sino que se apoya perezosamente en el asombroso poder que ya se cuece bajo las alas de la Dreamcast.

Pero en primer lugar nos encontramos ante la brutal realidad de que Dreamcast es la única consola capaz de lograr una resolución de imagen tan alta (en millones de colores) que pasa por el ojo a una velocidad de 60 *frames* por segundo. La promesa de *Pen Pen Trilcelon*, con sus momentos de velocidad extrema y de detalle suntuoso demasiado cortos, se ha cumplido en *Sega Rally 2*. Siempre creímos que Dreamcast ofrecería una nueva era en el entretenimiento en casa. Y, después de un turbio inicio, parece que esta nueva era ya está aquí.

A pesar de estar basado de manera tan obvia en el juego arcade, *Sega Rally 2* evita incluso esa crítica tan famosa a las conversiones de arcade a consola con la adición de una gran cantidad de extras a los deleites ya existentes. El juego consta de 17 circuitos enormes, y la



■ Nadie dispone los derrapajes mejor que Sega. Aunque este tipo de la izquierda se ha arriesgado un poco demasiado pronto...



■ Sega Rally 2 ofrece una sensación diferente a la autenticidad de Gran Turismo. Este recién nacido incluye una tensión a pie de pista y una estupenda acción arcade. El modo para dos jugadores es especialmente bueno, y te permite a ti y a un colega competir cara a cara con una merma mínima de la hermosura de los gráficos.

pantalla del menú principal parpadea con opciones y subopciones, cada una de las cuales reorganiza el contenido ampliado del juego en unas 20 maneras diferentes y saca muy buen partido de la diversión que proporcionan el motor 3-D y el manejo de un coche virtual. Hay modos fantasma, una fabulosa opción para dos jugadores a pantalla partida, y la posibilidad de manipular los nueve coches iniciales mediante incontables opciones de puesta a punto.

El modo arcade propiamente dicho, que presenta los cuatro circuitos de la recreativa, está intacto, aunque puede que no se trate del aspecto del juego que más te llame la atención. Además, a la Dreamcast le cuesta un poco igualar la perfección de gráficos de la máquina arcade. Aun así, la calidad de éstos es muy buena comparada con la ofrecida por otras consolas.

Por otro lado, tenemos el modo de campeonato, que consiste en diez eventos, con cuatro carreras y cuatro circuitos cada uno. Los 17 circuitos básicos se amplían con la combinación de diferentes escenarios climáticos. Si pasas por todos ellos sin perderte ningún punto de control, se te permite competir en el acontecimiento del año próximo.

Sega Rally 2 se inspira en los circuitos nevados, fangosos y montañosos del torneo arcade original y recrea islas enteras para cada tema. Cada isla tiene un cierto parecido con el mundo de *Ridge Racer*, en el que los circuitos se bifurcan, llevándote por rectas y curvas nuevas, y dándote tres circuitos por tema de terreno. Esto significa que, si bien ningún circuito es único en un 100%, ya que comparte una recta o un grupo de curvas aquí y allá, en conjunto son todos lo bastante diferentes.

Y esta cantidad se combina a la perfección con pura calidad. El manejo y la sensibilidad de *Sega Rally 2* no te decepcionarán. El stick analógico funciona admirablemente como volante de dirección, y los dos gatillos inferiores se convierten en aceleradores analógicos, lo que te permite ajustar con precisión atómica gas y freno. Cuando juegas con la visión desde el interior del coche, la sensación de deslizamiento del escenario por los lados es abrumadora. La perspectiva desde el exterior del coche, sin embargo, presenta algunos problemillas, tales como que el coche parece estar flotando a unos centímetros del asfalto, que los impactos con las barreras producen un efecto oscilante algo irreal o que el juego pierde *frames* en las curvas. En cualquier caso, no se trata de unos problemas distintos de lo que cabría esperar en prácticamente cualquier juego de carreras para PlayStation o N64.

LA CANTIDAD SE COMBINA A LA PERFECCIÓN CON PURA CALIDAD. EL MANEJO Y LA SENSIBILIDAD DE *SEGA RALLY 2* NO TE DEFRAUDARÁN

Pero no te dejes que nadie te agüe la fiesta. *Sega Rally 2* nos parece maravilloso, y es una pena que algunas de las hendeduras en su carrocería hayan dado a los escépticos la oportunidad de atacar. Este juego va a enorgullecer a la Dreamcast.

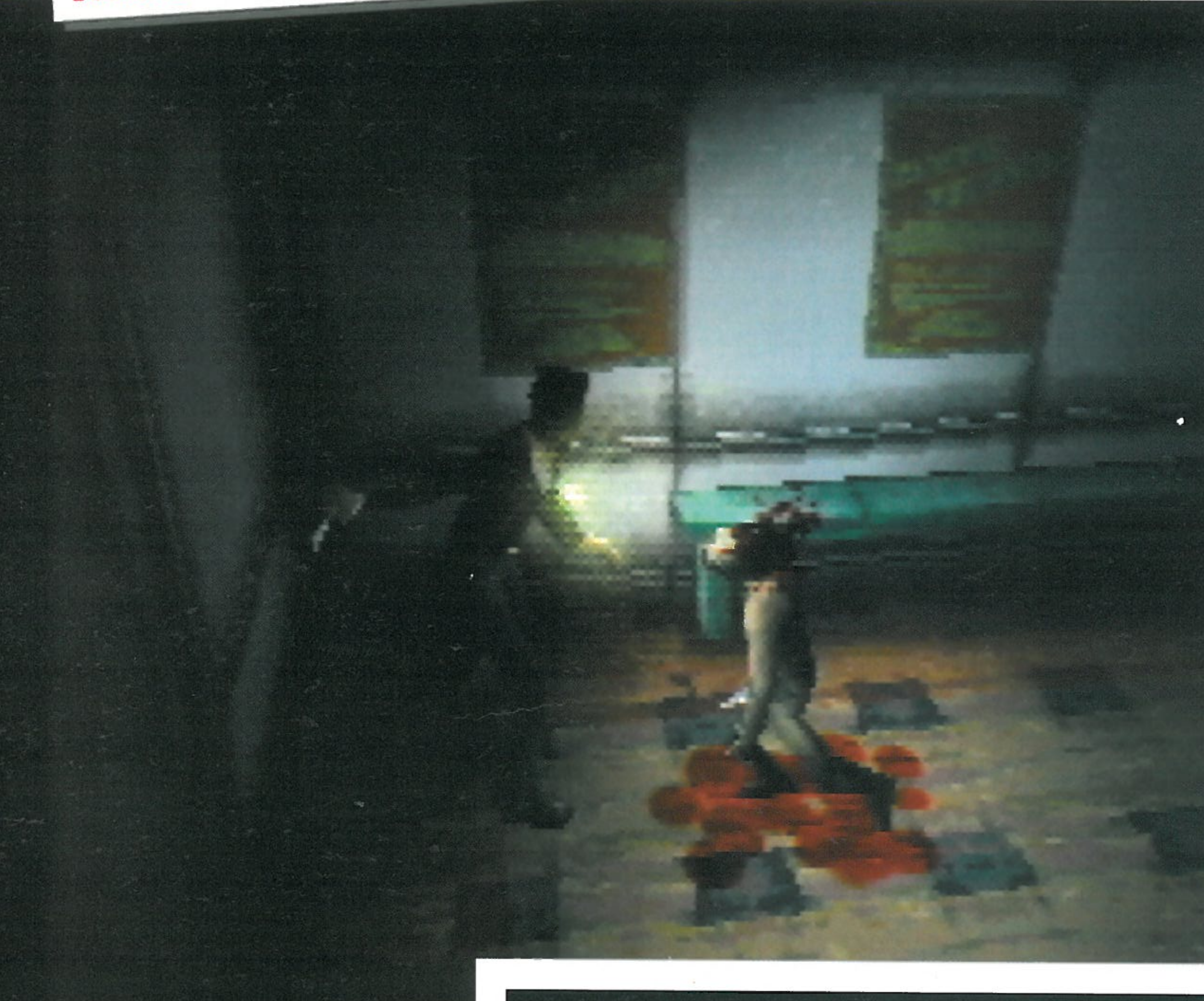
FICHADO

SEGA RALLY 2
FORMATO: DREAMCAST
DESARROLLADOR: SEGA
EDITOR: SEGA
JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: OTOÑO 99

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION











■ **Para un cambio de imagen rápido, páseate por el hospital a oscuras. Seguro que terminas con la carne de gallina y los pelos de punta. Da rienda suelta a tus instintos más bajos. Primero disparas y luego saltas sobre la cabeza para desangrar a la víctima.**

PLAYSTATION

SILENT HILL

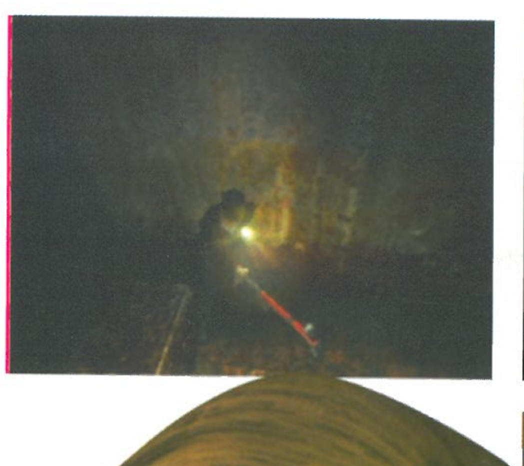
Cuando el cielo y el infierno están completos, ¿dónde se instalan los muertos? En la tierra, claro. Con esta nota simpática te damos la bienvenida al macabro mundo de *Silent Hill*.

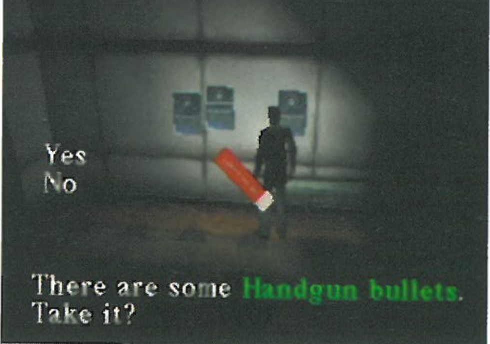
■ **EN POCAS PALABRAS:** El juego para PlayStation más sádico del mercado.

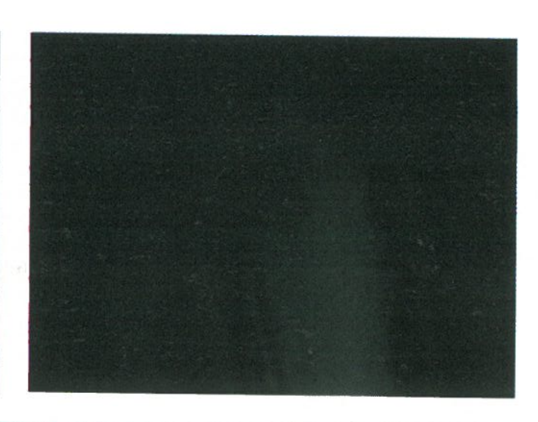
Capcom fueron pioneros en la creación del «terror de supervivencia», con la serie Resident Evil. Pero Konami, con Silent Hill, no tiene nada que envidiarles.

A primera vista *Silent Hill* podría pasar por una copia de los juegos de Capcom. Un arcade de aventuras con un héroe que tiene la desgracia de perderse por una sórdida ciudad. El punto de vista de la acción es angular, similar al que se utiliza en el cine. La trama se desarrolla a través de escenas encadenadas por secuencias de vídeo. Pero nada de eso, *Silent Hill* no es un derivado flojo de *Resident Evil*. El nivel de definición de imagen de la ciudad y sus habitantes es insuperable, mucho mejor que en los otros títulos para PlayStation (con la excepción de *Raccoon City*). Konami hace una sublime apología del terror, colmada de suspense y de sed por venganza. Sin recurrir a los golpes de efecto propios del *gore*. *Silent Hill* es un cóctel perfecto para cortar el hipo.

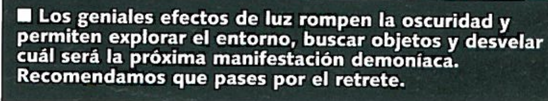
El juego transcurre como una auténtica aventura.










■ Los geniales efectos de luz rompen la oscuridad y permiten explorar el entorno, buscar objetos y desvelar cuál será la próxima manifestación demoníaca. Recomendamos que pases por el retrete.



KONAMI HACE UNA SUBLIME APOLOGÍA DEL TERROR, COLMADA DE SUSPENSE Y DE SED DE VENGANZA

Empieza cuando el héroe, Terry Mason, saca a su hija a dar un paseo por el campo en coche. La trama se desencadena cuando son testigos de un accidente de moto. Con la distracción, se ven involucrados y son víctimas de otra colisión. Mason regresa al coche para descubrir que su hija ha desaparecido y para encontrarla emprende camino hacia la ciudad más cercana. Por desgracia, esta búsqueda le llevará hasta Silent Hill, un lugar habitado por seres inmundos de naturaleza no humana. Mason entrará en una espiral de terror de difícil escapatoria.

En *Silent Hill* el pánico es como tu sombra. Auguras el mal a cada movimiento. La trama tiene muchas escenas de acción, no tiene nada que envidiar a los juegos *Resident Evil*. Con enfermeras zombi hambrientas de carne humana y otros monstruos y sádicos que quieren probar el sabor de Mason. El héroe debe despistarlos para ir desvelando secretos, a través de una serie de rompecabezas que están asociados a objetos. Va descubriendo armas abandonadas, que ponen de manifiesto la maestría gráfica de Konami a la hora de empapelar una habitación con sangre.

FICHADO

SILENT HILL

FORMATO: PLAYSTATION
EDITOR: KONAMI JAPAN
DESARROLLADOR: KONAMI
JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

En *Silent Hill* la ambigüedad de la trama es una garantía para el éxito. Se ha orquestado a la perfección para que sea convincente de principio a fin. La calidad de las imágenes es espectacular. Pero el desenlace es tan absorbente que a medida que intervienen los otros siete personajes, te olvidas por completo de cualquier valoración estética. Aun así, es imposible no impresionarse (si no marearse) ante la minuciosidad de detalle y la naturaleza macabra de los zombis. En el hospital, por ejemplo, Mason se enfrenta a un puñado de crías de zombi, la pared muestra las secuelas de la predilección de los bebés por la sangre.

Los zombis están dotados de inteligencia artificial, con una habilidad que pondría en ridículo a sus congéneres de *Resident Evil*. Siguiendo la estela de *Metal Gear Solid*, Mason puede colarse de una habitación a otra esquivando al enemigo. Pero si hace el más mínimo ruido, los seres inmundos alertarán su presencia desde cualquier posición y le destrozarán. Así, la atmósfera del juego es de lo más agobiante, pero puedes usarla en tu favor como un elemento estratégico. Disparar un arma puede ser una trampa. Probablemente, matarás al monstruo, pero también permitirá que los demás descubran tu paradero.

Muchos creen que *Metal Gear Solid* de Konami es el mejor juego del año para PlayStation, pero *Silent Hill* no se va a quedar atrás. A pesar del «empacho» de nuevos juegos arcade de aventuras terroríficas para PlayStation, merece la pena probar *Silent Hill*. Como el buen cine de terror (*Scream*, *Sé lo que hiciste el último verano*, etc.), que engancha a la audiencia con sustos y suspense, *Silent Hill* mantiene el pulso al rojo vivo.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Las repeticiones de las carreras no tienen nada que envidiar a las que retransmite Canal+ (y éstas no están codificadas).

DREAMCAST

SUPERSPEED RACING

Parece que el futuro alumbramiento de Sega vendrá con muchos panes debajo de la tapa. Uno de ellos tenía que ser de Fórmula 1, claro.

■ **EN POCAS PALABRAS:** el primer simulador de carreras de Fórmula 1 para Dreamcast promete no ser a la consola de Sega lo que fue *F-1 Pole Position* a Nintendo 64.

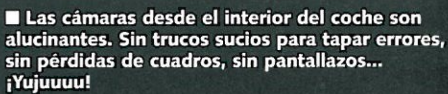
La potencia de Dreamcast parece no tener fin. Superspeed Racing será el primer simulador de F-1 para la nueva consola de Sega, y es una auténtica maravilla. Bueno, quizá no tanto si lo comparamos con la gran estrella de la casa, Sega Rally Championship 2, pero aun así, Superspeed sería capaz de dejar en ridículo a la mayoría de los simuladores de PC.

Tanto los coches como los entornos *parecen mucho más grandes de lo normal.* Es una sensación difícil de explicar, posiblemente porque cada vehículo está formado con muchos más polígonos de los que estamos acostumbrados a ver y porque el campo de renderizado es superior al de las más atrevidas apuestas de PC. Resulta imposible ver dónde termina el área 3-D, porque nada aparece de repente y porque el mundo parece existir también fuera del circuito: edificios a lo lejos, formados por polígonos; puentes, casas, árboles increíblemente detallados...

Gráficamente es como, posiblemente, serán la



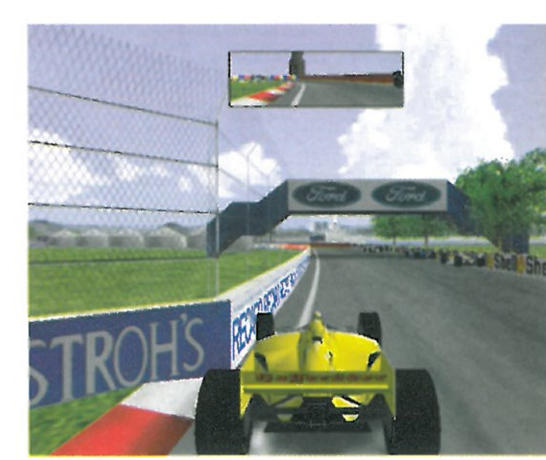


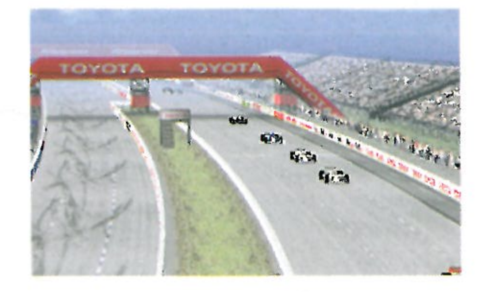


■ Las cámaras desde el interior del coche son alucinantes. Sin trucos sucios para tapar errores, sin pérdidas de cuadros, sin pantallazos... ¡Yujuuuu!









LOS COCHES SON MAGNÍFICOS. SOBRE LA CHAPA SE REFLEJA LA LUZ DEL SOL, EL CIELO, EL ESCENARIO...

mayoría de los juegos de carreras para Dreamcast: texturas muy complejas, como las de los mejores juegos de PC, pero suavizadas al estilo N64 (aunque con más nitidez, sin llegar a parecer «pastosas»). La velocidad de cuadros por segundo es bestial. No hemos conseguido ver pérdidas de velocidad ni siquiera cuando la pantalla estaba rebosando coches por todas partes, en los escenarios más recargados, a toda velocidad y con colisiones por doquier. Ni siquiera los PC más potentes habrían guardado el tipo ante semejante agregado de polígonos, y Dreamcast es capaz de hacerlo sin inmutarse.Quizá lo que le falta a *Superspeed Racing* para proclamarse vencedor en todas las comparaciones con los simuladores de F-1 de PlayStation sea la licencia de la FIA. Los 19 circuitos que aparecen en el juego son imaginarios, y están repartidos por todo el mundo. Los que más nos han llamado la atención son los estadounidenses, ya que nunca los habíamos visto en este género y aquí son la mayoría: Mid-Ohio, Cleveland, Michigan, Vancouver... Abundan las curvas de 90º en ángulo recto —¡rectísimo!—, y al lado de cualquiera de las pistas del juego, el famoso circuito de Mónaco te parecerá un parque infantil.

Los coches son magníficos. Sobre la chapa se refleja la luz del sol, el cielo, el escenario... Tanto es así, que cuando pasas bajo la sombra de un árbol, la silueta de las hojas se recorta sobre la superficie del coche. El nivel de detalle es espectacular. Como en *Monaco Grand Prix,* al salirte de la pista los neumáticos se tiñen de verde por el contacto con la hierba y este color perdura hasta pasado un rato. Por cierto: los neumáticos de este juego no son Good Year, como en todos los demás, sino Firestone. Es una prueba más de lo que notarás nada más verlo en funcionamiento: Sega ha hecho grandes esfuerzos por que *Superspeed Racing* se parezca lo menos posible a los juegos de los demás soportes. Quizás, puestos a comparar, las cámaras desde el interior del vehículo, con el volante y las manos a la vista, se parezcan mucho a las de *Grand Prix Legends,* pero ya está. Se acabaron las comparaciones. En todo lo demás, *Superspeed Racing* es único. ¿Cuándo llegará el momento de analizar este diamante con forma de CD?

FICHADO
SUPERSPEED RACING
FORMATO: DREAMCAST
DESARROLLADOR: SEGA
EDITOR: SEGA
JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: OTOÑO 99

Para las carreras...

Era de suponer que Sega buscaría una combinación de botones estándar para todos juegos de carreras, y al parecer ya está decidida: los dos gatillos analógicos del mando —hay uno para cada dedo índice— responden al acelerador (derecho) y al freno (izquierdo), y el volante, naturalmente, se controla mediante el stick analógico. El resto de los botones cambian las marchas y las cámaras. Eso quiere decir que tanto el volante como el acelerador y el freno —los tres controles que se utilizan durante el juego— son analógicos, como si jugaras con un volante con pedales en cualquier otro soporte. Es reconfortante pensar que no necesitaremos gastarnos una fortuna en periféricos para exprimir al máximo las posibilidades de los juegos de carreras de la nueva máquina de Sega, como hemos tenido que hacer con todas las consolas hasta ahora.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Aliens Vs Predator es una obra de ingeniería de software oscura y temible. Está dotado de un motor 3D que, con una tarjeta gráfica 3D, deja a la altura de betún los logros de Quake y Unreal respecto a la velocidad y la suavidad. Mira estas capturas si no te lo crees.

PC

ALIENS Vs PREDATOR

Hay muchos *shoot 'em up* en primera persona que dan miedo, pero *Aliens Vs Predator*, que se basa en el cómic del mismo nombre, es para morirse. Mejor no te pones pantalones...

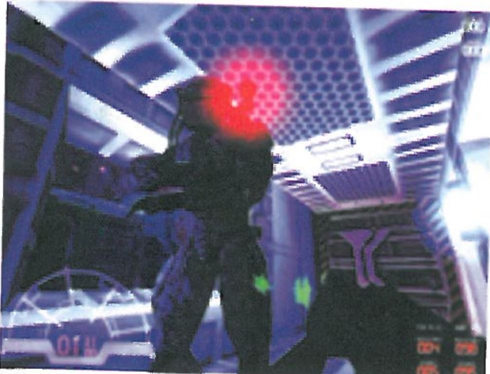
■ **EN POCAS PALABRAS:** Es un *shoot 'em up* en primera persona que puedes jugar de tres maneras: Marine vs Aliens y Predators, Aliens vs Marines y Predators o como Predator vs Aliens y Marines. ¿Has entendido algo?

A menudo, los cómics unen personajes de distintas procedencias para ver qué tal funciona la mezcla. De este modo, Superman se enfrenta a Batman, el increíble Hulk al Juez Dredd y los Aliens a los Predators. Es una idea fantástica, ¿por qué no aplicarla a los videojuegos?

Pues Fox Interactive lo ha hecho en su última creación, un bombazo para PC con una atmósfera tétrica y húmeda en la que tienes como rivales a unos Aliens despiadados, frenéticos y asquerosos, con un característico ataque kamikaze; y a los Predators, más lentos, metódicos e invisibles, pero igualmente despiadados. El tercer bando en discordia lo forman los Marines, que son carne de cañón. Ya conoces a todos los protagonistas de *Aliens Vs Predator*.

En un principio, decidimos asumir el papel de los Marines. Nos divertimos como locos dejando fritos a esos aliens bastardos con los lanzallamas. Su macabra







■ **Aliens Vs Predator da nueva vida a los shoot 'em up en primera persona. Te permite acercarte a él desde varios puntos de vista. Puedes ser un Alien, un Predator o, si eres un tradicionalista, un Marine y enviarlos al otro mundo y a varios más allá.**

danza mortal se animaba al arrancarles nosotros los brazos a base de disparos con la metralleta. Ver caer sus torsos desnudos a un charco fluorescente de su propia sangre constituía el mayor de los placeres.

A pesar de tener unas armas tan potentes para defendernos, pocas veces nos hemos sentido tan amenazados en un videojuego. Hay otros *shoot 'em up* con protagonistas más feos que picio, pero al menos te permiten enfrentarte a ellos con tu bazuka. Esto no pasa en *Aliens vs Predator*. Como en las películas, los Aliens corren por los muros y los techos, son veloces como la luz y atacan desde todos los ángulos posibles.

No sabíamos adivinar si era mejor jugar con cuidado e intentar atacarlos desde la distancia o armarse de valor, ponerse a disparar como un loco y cruzar los dedos. De ambos modos acabamos masacrados. Es decir, que la estrategia consistía en combinar cautela y velocidad.

En el otro disco de la demo sólo había tiempo de jugar un poco como Predator. Nos encontramos jugando como Invisible One para poder relajarnos un poco, pero cuando hicimos efectiva nuestra invisibilidad y acabamos con los Aliens con la cuchilla de nuestra muñeca, daba tanto gustito como miedo y angustia.

Si las demos son fiel reflejo de la realidad de un juego, entonces *Aliens Vs Predator* va a ser una pasada. A un soberbio motor en 3D se han añadido toques de ciencia ficción. Ahora tienes una razón para odiar y matar. Tus pesadillas acaban de empezar.

FICHADO

ALIENS VS PREDATOR
■ **FORMATO:** PC
■ **DESARROLLADOR:** FOX INTERACTIVE
■ **EDITOR:** FOX INTERACTIVE
■ **JUGADORES:** 1-2
■ **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 1999

NINTENDO 64

LODE RUNNER

Hace centurias que salió el *Load Runner* original, tanto que sólo los más viejos del lugar, es decir, de la redacción, pueden presumir de haberlo probado.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Juego de plataformas y puzzles que juguetea con las 2 y las 3D. Muchas y buenas ideas.

FICHADO

LODE RUNNER
■ **FORMATO:** NINTENDO 64
■ **DESARROLLADOR:** BIG BANG
■ **EDITOR:** INFOGRAMES
■ **JUGADORES:** 1
■ **DISPONIBLE:** JUNIO

Desde la presentación de la Nintendo 64 se han sucedido las actualizaciones de juegos clásicos de otras épocas, habitualmente con un 64 como coletilla y marca distintiva. Sin ir más lejos, *Doom* o *Quake*. Otro caso sería el simbolizado por *Super Mario 64* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, continuaciones maestras de bombazos en sistemas pretéritos. Big Bang, los desarrolladores, han optado por poner al día *Lode Runner* teniendo muy en cuenta el original y sin desdeñar nada de lo que la moderna tecnología pueda aportarle. El juego es, aparentemente, en 3D. Lo que pasa es que no son las 3D sofisticadas que hemos visto en los antes mencionados *Mario* o *Zelda*. En este caso, se hace un hábil empleo de unos decorados en 3D, pero el movimiento en este entorno y la jugabilidad son en 2D. Esta técnica queda un poco cutre si no se es cuidadoso (véanse los mediocres *Pandemonium* y secuela en la PlayStation), pero la gran cantidad de ideas que hay en *Lode Runner* le ayudarán a salir victorioso.

En el juego hay cien niveles y para moverte de uno a otro has de conseguir una determinada cantidad de oro. Mientras tanto, tendrás que luchar con enemigos, evitar obstáculos, lanzar baldosas y hartarte de resolver puzzles. En el terreno de los potenciadores, también hay variedad: máquinas de hacer nieve o robots taladros, por ejemplo.

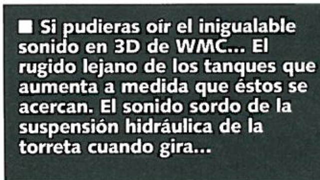
Cuando aprieten los calores veremos si vale la pena sofocarse con él o no.







LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



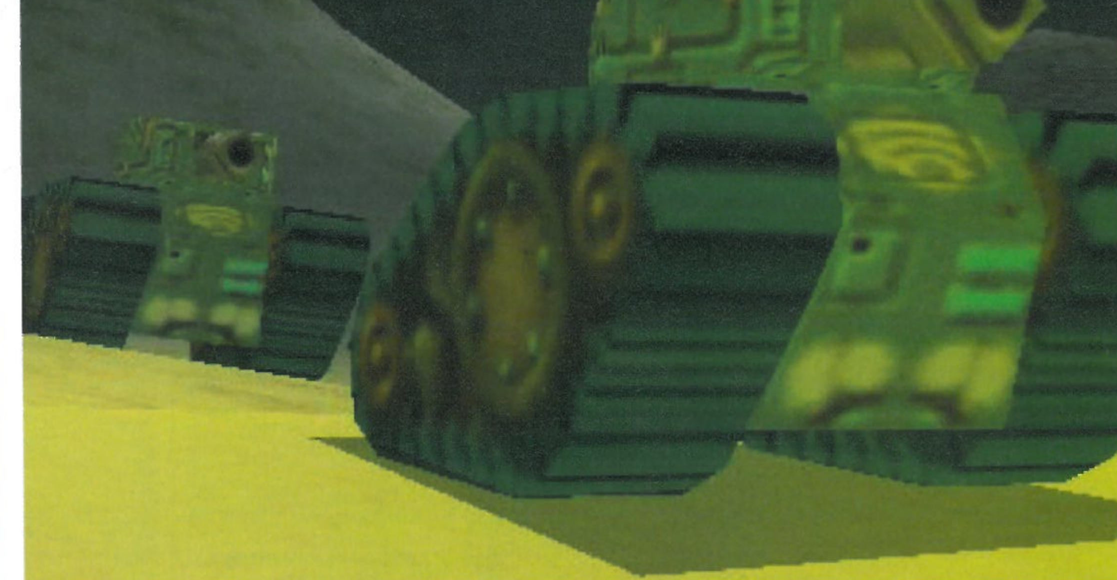
■ Si pudieras oír el inigualable sonido en 3D de WMC... El rugido lejano de los tanques que aumenta a medida que éstos se acercan. El sonido sordo de la suspensión hidráulica de la torreta cuando gira...





■ Los niveles nocturnos son una tensa mezcla de luces de tanques y explosiones que iluminan el cielo.





PC

WILD METAL COUNTRY

Enormes paisajes adornados con hordas de tanques salvajes. ¿Está DMA perdiendo el contacto con la realidad?

■ **EN POCAS PALABRAS:** Mezclando unos gráficos realistas en extremo y montones de tanques que parecen animales, llega la última oferta marcial del desarrollador de *Lemmings* y *Grand Theft Auto*, DMA. Se trata de un juego de combate en 3D que no se parece a nada que hayas visto antes.

Los tanques son geniales, pero el trato que habían recibido en los videojuegos más recientes era demasiado serio. ¿Dónde se había quedado la diversión que nos provocaba movernos pesadamente en tanques que pasaban por encima de la gente sin tener que cambiar de marcha?

Por suerte, llega *Wild Metal Country*, de DMA. Se trata de un juego de tanques en el que no sólo hay tanques, sino que *es* de tanques y que, como no podía ser de otro modo tratándose de DMA, no se parece a nada con lo que hayas jugado antes en tu vida. El juego te ofrece cinco diseños distintos para moverte por ahí y tres ambientes basado en planetas que, además, sólo están habitados por las torretas giratorias de los tanques. Por cierto, estas torretas tienen más personalidad que la mayoría de los personajes andantes y hablantes con que nos cruzamos un día sí y otro también.

La explicación a este desolado y poco poblado paisaje es una maniobra genial e inspiradísima. Resulta que tras una guerra que ha destruido todo rastro de vida orgánica, los tanques de *WMC* han evolucionado hasta parecerse a diecisiete especies distintas de animales. Así, los tanques Toro cargan contra ti con agresividad, los lemmings corren hasta ti y explotan, y las hienas cazan en jauría. Hordas de tanques protegen un hipopótamo en

■ Serás capaz de anticipar el estilo del ataque de tu enemigo por la especie a la que represente el tanque. Estas Ratas son una especie de cochecillo con cuatro ruedas; son increíblemente rápidas pero llevan pocas armas encima.











■ Los tanques de WMC no se limitan a avanzar espectacularmente a través de barro. Este grande que representa un Águila vuela gracias a unas enormes alas y los Cuervos graznan encima de ti intentando sacar tajada de la carnicería que hay debajo de ellos.

DA REALMENTE LA SENSACIÓN DE ESTAR AL MANDO DE UN TANQUE

una desmañada carrera con la potencia que buscas en cualquier juego para un solo jugador. La única cosa que se echa en falta son unos títulos de crédito larguísimos.

El título, *Wild Metal Country* (Campiña de Metal Salvaje) se eligió para reflejar la idea de un gran juego de caza, pero con ¡tanques! DMA no ha escatimado esfuerzos para incluir en el juego esas armas altamente destructivas, pero muy divertidas, por las que es famosa. Tu tanque viene equipado de fábrica con un número ilimitado de balas de cañón, pero contenedores llenos de munición mucho más interesante son lanzados desde helicópteros Chinhook que son neutrales.

FICHADO

WILD METAL COUNTRY

FORMATO: PC
DESARROLLADOR: DMA DESIGN
EDITOR: INFOGRAMES
JUGADORES: 1 - 8
DISPONIBLE: MAYO

Este armamento extra incluye Bouncing Shells, que son balas que pueden no seguir una trayectoria recta, misiles teledirigidos Sniffer y Nukes, que provocan explosiones nucleares (aquéllas en forma de champiñón) que son capaces de fundir el metal. Hay otro tipo, el misil Teleport (que te será muy útil en partidas multijugador), que intercambia tu posición y la de tu objetivo. Es fantástico cuando ves un montón de proyectiles que van directos hacia ti. No olvides las otras formas de matar de tu tanque, más retorcidas, como las minas y los Jumping Jacks, que hacen de *Wild Metal Country* una verbena.

Para ayudarte a mantener la compostura con tanta bomba suelta, DMA ha preparado un elegante sistema de control que te permite tanto devolver tiros como quitarte de en medio a toda pastilla. También tienes control individual sobre los circuitos, al más puro estilo *Battlezone*. Apretando Forward en uno y Reverse en el otro, darás la vuelta sobre ti mismo. Esto nos ha gustado mucho, ya que da la sensación real de estar al mando de un tanque y no de un Volvo con un cañón. El procedimiento para lanzar las balas con tu cañón es de lo más satisfactorio cuando has aprendido a manejarlo con soltura. En vez de tener que ir por ahí elevando y bajando el cañón del tanque, te limitas a dale a la barra de espacio. Cuanto más tiempo apretado, más alto el cañón. Un toque ligero envía las balas rasantes, pero si lo mantienes mucho rato puedes llegar a lanzar proyectiles que sobrepasen las colinas (estando tú escondido tras ellas).

El campo de batalla en *WMC* siempre es un vasto terreno abierto, aunque puede desarrollarse tanto en montañas volcánicas como en desiertos o lagos helados. Estos decorados han sido mapeados con un sorprendente motor que se lo monta de miedo con la gravedad, la tracción y la inercia. Todo en el juego está sujeto a los principios newtonianos. Puedes lanzar rocas por precipicios y ver cómo ganan velocidad a medida que avanzan por los valles; los tanques se encallan cuando la pendiente es demasiado pronunciada y las minas bajan las pendientes hasta que alcanzan una planicie, donde se paran. Como todo se comporta como debería ser, puedes usar la superficie terrestre para moverte furtivamente, dejar minas trampa que dejarán a los contrarios de combate o escalar una montaña y bombardear a los incautos que has dejado en el valle.

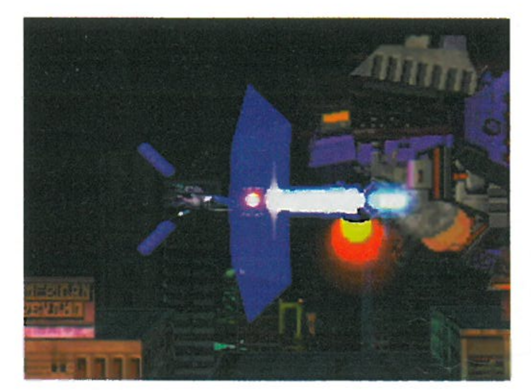
Con un nivel de física cinemática que haría palidecer a los expertos de la NASA y algunos toques absurdos en los tanques-animales, *Wild Metal Country* sólo puede ser un juego DMA. También puede ser el juego que acabe con el monopolio sobre los tanques que detentaban los juegos de guerra.



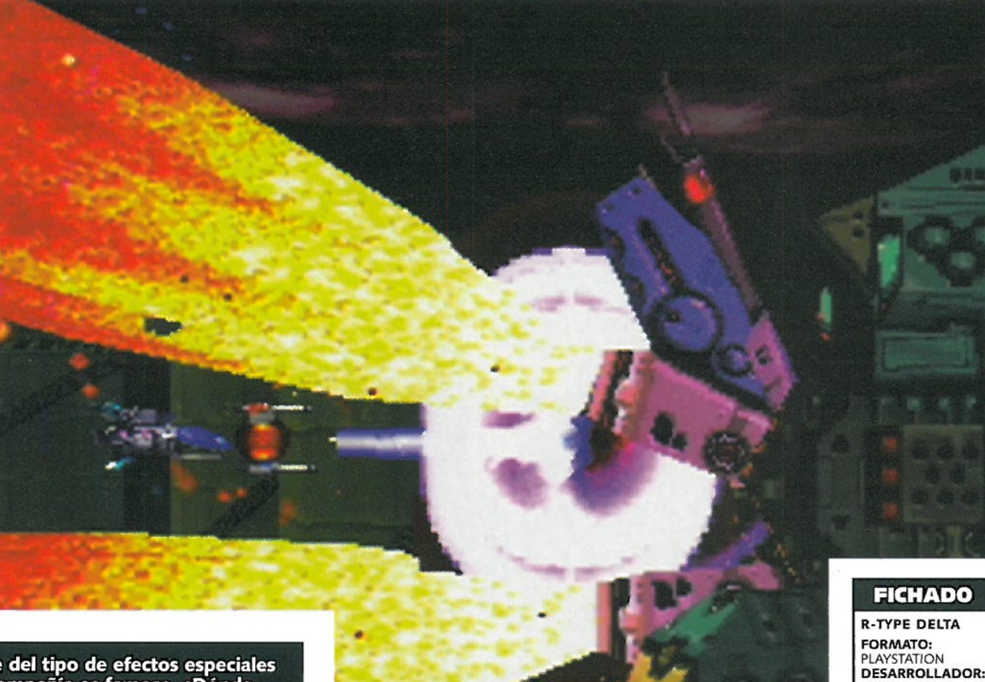




■ Está muy bien recuperar R-Type, especialmente con la adición de enemigos y niveles en 3-D. Pero, ¿permanecerá intacto el espíritu del original?







■ Irem presume del tipo de efectos especiales por los que la compañía es famosa. ¿Dónde estarían ahora los shoot 'em up sin las explosiones que hacen temblar el televisor?

FICHADO

R-TYPE DELTA
FORMATO: PLAYSTATION
DESARROLLADOR: IREM
EDITOR: SONY
JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SI

PLAYSTATION

R-TYPE DELTA

Armas circulares y rayos láser zigzagueantes. Fantástico.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Todo un mito del pasado se actualiza según los gustos más civilizados de los años 90.

Lanzado en 1985, R-Type está considerado como uno de los mejores juegos arcade de todos los tiempos, una merecida reputación que ha sido reforzada por la colección «retro» de R-Types de Virgin. Ahora, Irem ha renovado su famoso shoot 'em up de scrolling para los 90, combinando de forma genial la jugabilidad de los 80 y la presentación de los 90.

Sin ningún tipo de complejos, *R-Type Delta* regresa al original de 1985 en busca de ideas, y en los primeros minutos, algunos de sus viejos aspectos favoritos, tales como el láser azul que rebota y los cartuchos de plasma que se pegan a las paredes, nos traen muy buenos recuerdos. Lógicamente, donde se aprecia una mayor influencia de los años 90 es en la estética del juego. Los *sprites* bien definidos y de ocho colores del original han sido suplantados por unos enemigos poligonales que gozan de todo lujo de detalles. Y aunque tu propia nave todavía se desliza por un camino en 2-D estrictamente lineal, los nuevos enemigos no paran de entrar y salir de la pantalla haciendo así el mejor uso posible de las capacidades 3-D de la PlayStation. Esto impresiona mucho al principio, pero a medida que el altísimo nivel en los detalles de fondo de Irem se combina con la oposición en 3-D, acaban pasando demasiadas cosas a la vez en la pantalla.

Los diseñadores de *R-Type Delta*, aunque han sabido recrear la jugabilidad del título original, han buscado una chispa de vida en sus viejos recuerdos en lugar de limitarse a reproducirlos. De manera que, si bien las armas son casi idénticas a las del juego de 1985, la «Force» (un arma con la punta en forma de cono que se puede propulsar o enganchar en la parte trasera de la nave) ha sido actualizada, y ofrece ahora tres versiones diferentes. De forma similar, mientras un buen puñado de aliens nos recuerdan a los del original, la mayoría de ellos han sido retocados para realzar el aspecto 3-D. Sin embargo, a juzgar por las versiones en progreso a las que hemos jugado hasta ahora, *R-Type Delta* parece carecer de las innovaciones reales que convirtieron al original en todo un clásico. Una gran parte del nuevo contenido se antoja de segunda mano. Hay un momento del juego, por ejemplo, en el que te atacan enormes peces robóticos, una idea tomada de la recreativa de *Darius* (que, irónicamente, es en sí misma un plagio de *R-Type*). Por ello, es poco probable que *R-Type Delta* llegue a recibir tantos elogios como su precursor.

Aun así, pero debería erguirse como uno de los mejores blasters de la PlayStation. Y para todos aquellos que aún no tengan bastantes súper explosiones, mortíferos jefes de final de nivel, armas desmesuradas y demás estandartes de los *shoot 'em up*, éste servirá.



■ Alcatraz en un futuro cercano. Estos convictos vestidos de naranja quieren que seas su esposa. Nota: córtate el pelo cuando cambies de época.





■ Hombres lobo, convictos, centuriones y robots. Todos ellos forman parte del menú-matanza-del-día del juego que protagoniza Hiro Miyamoto y su gigantesca espada de muerte.



PC

DAIKATANA

¿Y qué diablos significa Daikatana*?

■ **EN POCAS PALABRAS:** Cuatro episodios, viajando en el tiempo. Del futuro japonés a la Grecia Clásica. Montones de pistolas, montones de sangre y montones de partidas multijugador.

Esto de la reputación es algo complicado, resulta difícil vivir con ella. ¿Te crees a Enrique Iglesias cuando dice que su nuevo disco es mejor que una experiencia religiosa? ¿Y cómo puedes encarar un proyecto cuando tu último trabajo fue Quake? ¿Cómo se supera?
Si eres John Romero, formas tu propia empresa y pasas dos años trabajando en un *shoot 'em up* en primera persona que se llama *Daikatana*. Es un proyecto de lo más ambicioso que tiene cuatro episodios, como *Quake*. En lo que no se parece a éste es en que los episodios se desarrollan en cuatro épocas distintas (Japón, en el futuro; la antigua Grecia; los años oscuros de Noruega y San Francisco, año 2030) y en que para cada una de ellas tienes armas específicas. La única arma común a todas es la daikatana, que *es una excelente espada japonesa.

Jugando a *Daikatana*, llegamos pronto a la conclusión de que es un buen juego, pero no fantástico. Con *Half-Life*, el estándar de los *shoot 'em up* ha alcanzado unas cuotas estratosféricas, por supuesto, pero es que *Daikatana* da la sensación de haber sido desarrollada en el vacío. ¿Cuatro episodios? Todo esto de los episodios pasó de moda en la época que salió *Quake II*…

En algunos momentos da el pego, con monstruos terroríficos, paisajes preciosos, efectos atmosféricos impresionantes y una ambientación magnífica. Aparte, hay algunos añadidos muy publicitados, como Superfly y Mikiko. Aunque somos incapaces de decirte exactamente lo que aportan al juego, porque no lo hemos visto funcionando al completo. Por cierto, la última vez que lo probamos vimos a Superfly pasearse por una cascada.

La acción y la tensión son algo en lo que Romero no falla. Si hay algo por lo que destaca el creador de *Quake* es por su capacidad de crear un ambiente en un juego. Las partidas multijugador son tan buenas, al menos, como las del *Quake* original, que siguen siendo el modelo a pesar del tiempo que ha transcurrido. Y eso que ahora está *Half-Life*…

Por sus gráficos, complejidad e intentos de innovación, *Daikatana* corre el riesgo de parecer algo trasnochado. Estará acabado el mes que viene, o al menos eso nos han dicho. Sabremos entonces la verdad.

FICHADO
DAIKATANA
FORMATO: PC
DESARROLLADOR: ION STORM
EDITOR: PROEIN/EIDOS
JUGADORES: 1-32
DISPONIBLE: PRIMAVERA

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Fíjate en Eliot: no se le nota un solo polígono. Parpadea, hace gestos, tiene labios y dientes, una pequeña cicatriz sobre la ceja..

DREAMCAST

BLUE STINGER

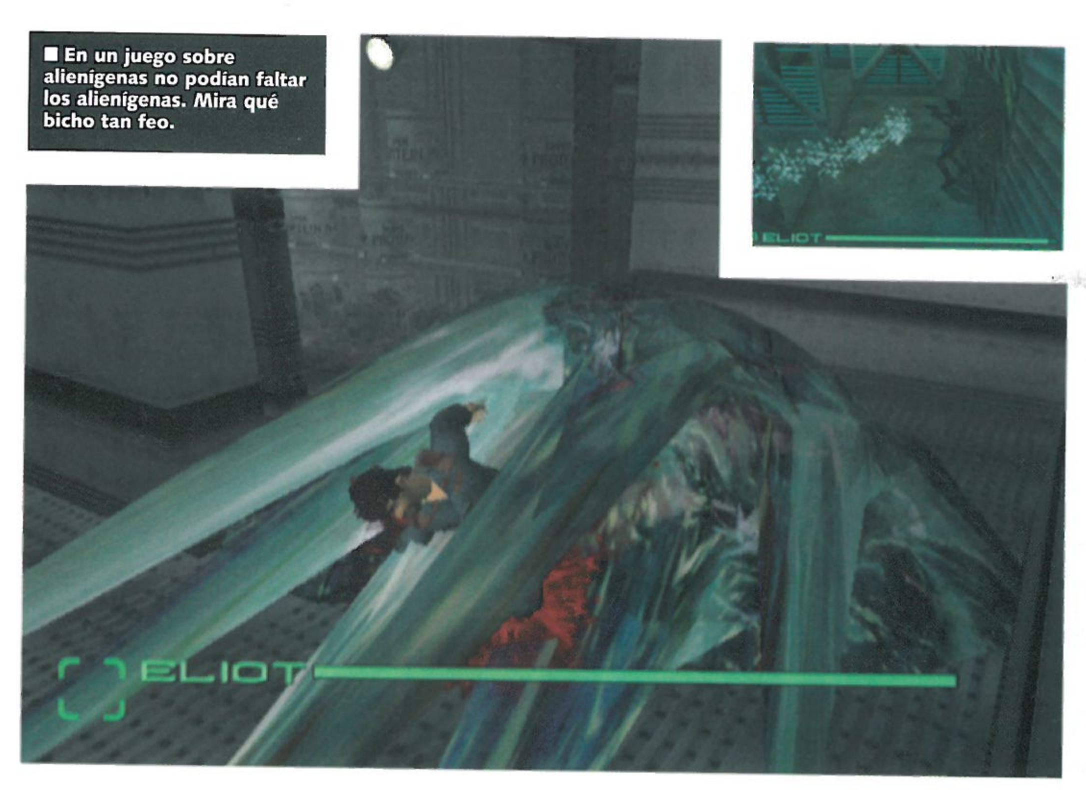
Despídete de la época en la que cada juego se inscribía en un determinado género. Con Dreamcast, se pueden mezclar cuatro o cinco géneros. Y todavía sobra consola...

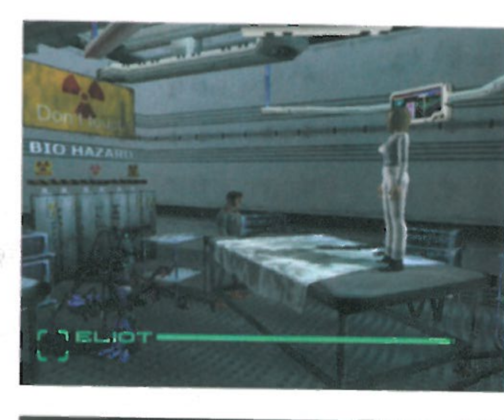
■ **EN POCAS PALABRAS:** *Blue Stinger* es una apuesta segura por el realismo y la ciencia ficción, por la aventura y la acción, por el rol y los mamporros... Es un extraño y brillante cúmulo de géneros que encandilará a todos.

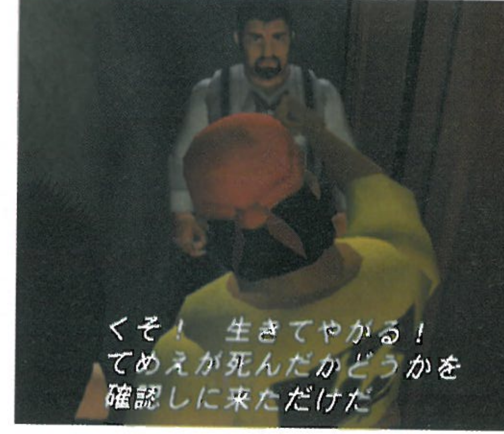
Según el juego de Climax Graphics, el fin del mundo está mucho más cerca de lo que parece: tendrá lugar en el año 2000, si tú no lo impides. ¿Te acuerdas de la historia que te contaba tu profe de ciencias sobre un meteorito gigante, dinosaurios muertos, el mundo hace 65 millones de años, etc., etc., etc.? Pues la historia se repite.

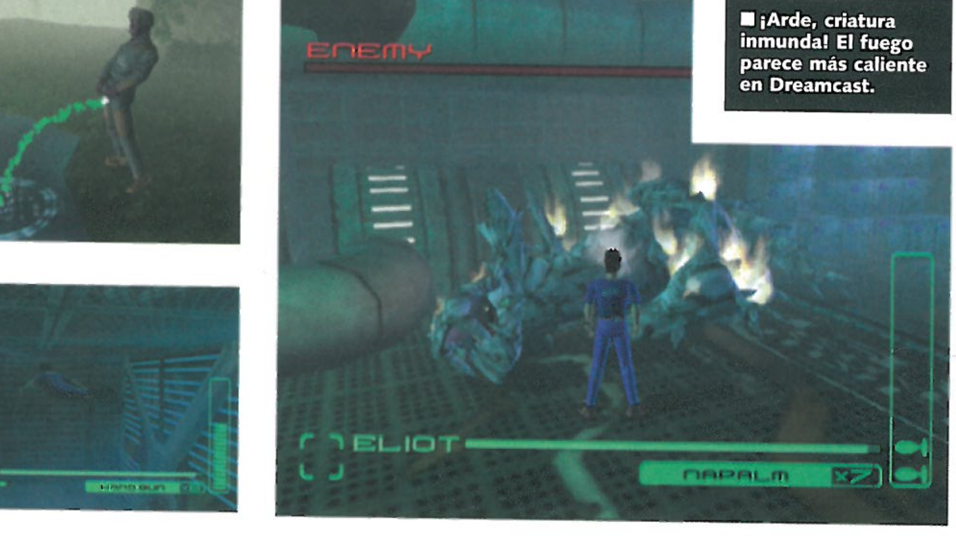
No vamos a contar ahora todo el argumento porque sería más sencillo resumir la *Biblia* en dos líneas, pero una cosa está clara: la trama es muy, muy compleja, acaso más que la de *Hybrid Heaven* (sin duda el juego con el que *Blue Stinger* guarda más similitud). La historia comienza a pocos kilómetros de la costa mejicana, en la denominada «Isla de los Dinosaurios». No, no es la isla de *Jurassic Park 2*, sino lo que se supone que es la parte que sobresale del agua de lo que hace 65 millones de años fue el meteorito que mató a los dinos que habitaban la tierra (por cierto: verás todo el proceso en la intro del juego, y mucho más). Tú estás con un amiguete pescando en un barco cuando, de repente, surge de la isla una especie de explosión magnética que forma una burbuja gigantesca. La mitad de tu barco queda fuera de la burbuja y la otra mitad (en la que estás

■ En un juego sobre alienígenas no podían faltar los alienígenas. Mira qué bicho tan feo.

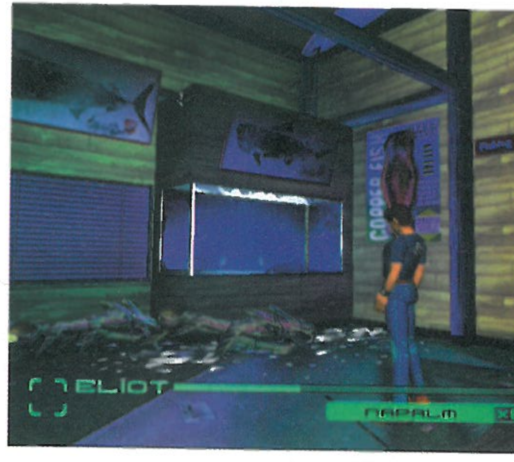




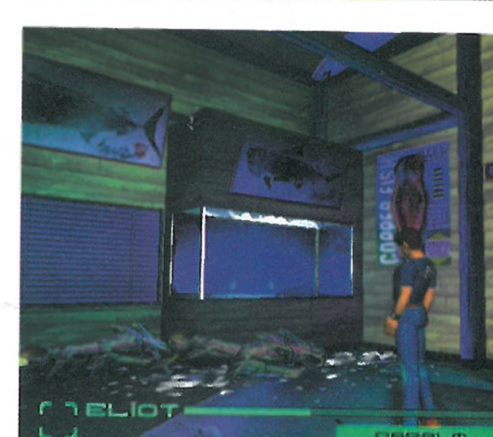




■ ¡Arde, criatura inmunda! El fuego parece más caliente en Dreamcast.







CUANDO ENTRAS EN UN PASILLO RECTO QUE AL FINAL GIRA A LA DERECHA, POR EJEMPLO, LA CÁMARA SE COLOCA TRAS DE TI Y NO SE MUEVE

tú) queda dentro. Al parecer, en el exterior de la burbuja el tiempo se ha congelado, porque tu amiguete está petrificado... No tarda en aparecer «la versión futurista de Navi» (el hada compañera de Link): una luz capaz de imitar en forma y tamaño aquello que toca, como el alienígena de *Abyss*. Tiene conciencia propia, vuela a su antojo y va dejando tras de sí una estela de polvo brillante... Es una preciosidad.

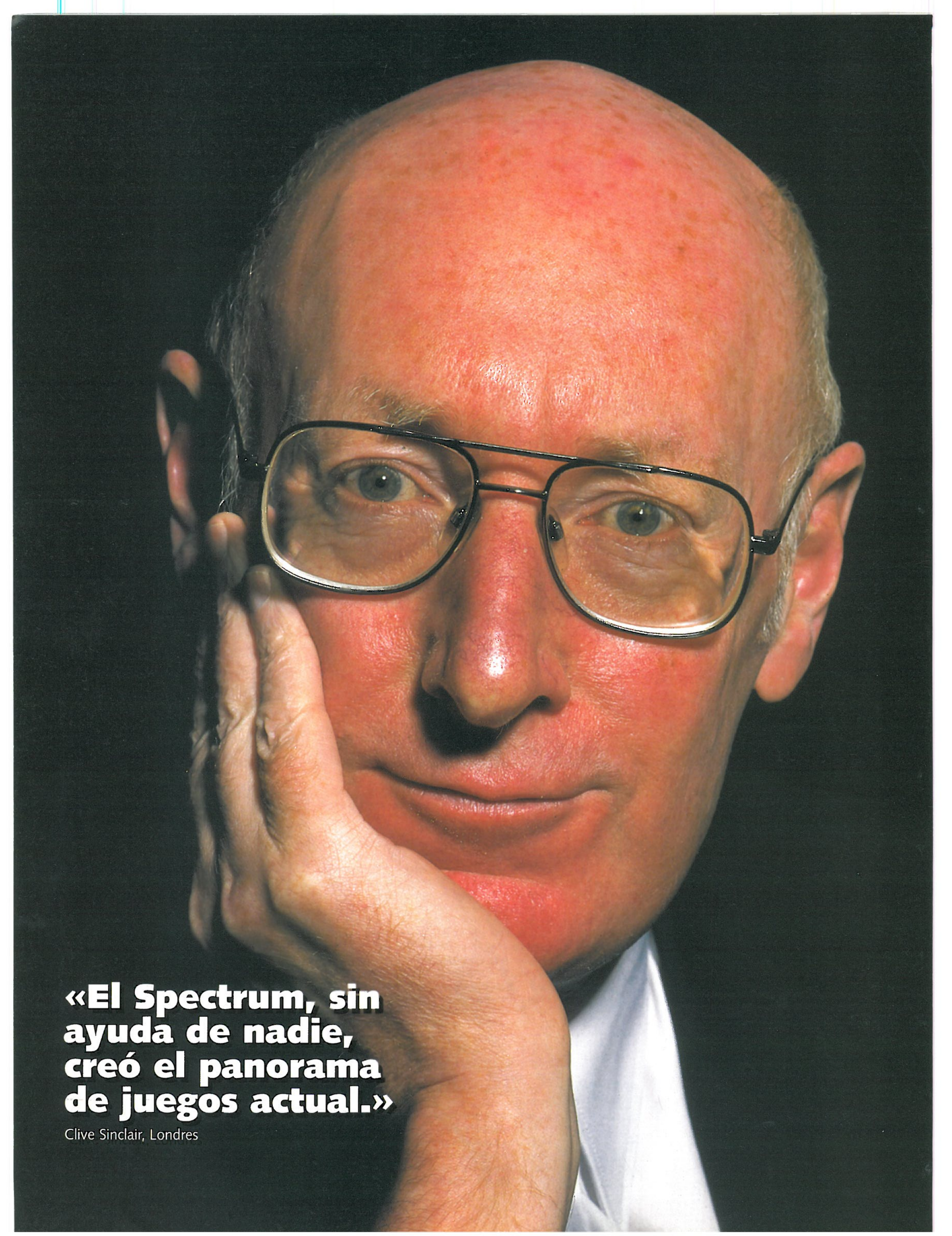
Después de esto es cuando apareces en la isla y comienza el juego: puertas cerradas, pasillos futuristas, mutantes mitad humano y mitad araña, tarjetas de acceso estilo *Metal Gear Solid,* personajes humanos que te dan pistas sobre qué hacer o dónde ir... Sin embargo, lo que nos dejó de piedra cuando nos dimos cuenta después de media hora de partida es que... ¡estábamos controlando a dos personajes a la vez! ¿Te acuerdas de que en *Final Fantasy VII* el compañero de Cloud aparecía de repente en las escenas de lucha, aunque durante el juego avanzabas aparentemente solo? Pues lo mismo sucede en *Blue Stinger*: juegas con un personaje, pero se supone que con él está en todo momento su compañero, y desde el menú de pausa puedes seleccionar a cualquiera de los dos para jugar. El prota es Eliot, un joven muchacho, apuesto, guapetón, ágil, rápido... Su amigo es Dogs, el típico yanki zampahamburguesas, obeso, con camiseta amarilla y pantalones cortos, barba, una fuerza física muy superior a la de Eliot... La verdad es que Dogs no es el ideal de protagonista. Ya no sólo por su aspecto (nada que ver con nuestra sensual Lara), sino también porque anda mucho más despacio que Eliot. Como en *Final Fantasy,* cuando hay una secuencia de vídeo también entra en escena automáticamente el segundo personaje (generalmente para salvarte el pellejo). Nos habría gustado más un compañero en tiempo real, claro, como Natalya en *GoldenEye* o Meryl en *Metal Gear Solid,* pero seguramente Climax Graphics tiene sus razones para no haberlo hecho así (es posible que en el transcurso del juego los personajes se separen, por ejemplo).

Las cámaras llaman inevitablemente la atención, porque ¡no las puedes cambiar! Ni siquiera hay una vista en primera persona para estudiar el escenario que te rodea. Al principio resulta un poco chocante, porque estamos acostumbrados a que todos los juegos tengan vista subjetiva, pero enseguida te acostumbras. La CPU selecciona de forma inteligente el mejor ángulo de cámara, siempre maximizando la espectacularidad del entorno con *travellings*, picados, contrapicados, primeros planos... Es como ver una película. Cuando entras en un pasillo recto que al final gira a la derecha, por ejemplo, la cámara se coloca tras de ti y no se mueve. Tú sigues avanzando hasta el final, alejándote de ella y, justo antes de que cruces la esquina, la cámara *corre* para colocarse de nuevo detrás de ti. Es una auténtica pasada. Cuando te acostumbres te sentirás como pez en el agua (o como héroe en escenario futurista, que para el caso es lo mismo).

Lamentablemente, este mes sólo podemos ponerte la miel en los labios. Tendrás que esperar un mes más para disfrutar de más detalles acerca de *Blue Stinger,* el *Hybrid Heaven/Metal Gear Solid/Tomb Raider/Final Fantasy* de Dreamcast.

FICHADO

BLUE STINGER
FORMATO: DREAMCAST
DESARROLLADOR: SEGA
EDITOR: SEGA
JUGADORES: 1
DISPONIBLE: OTOÑO 99



«El Spectrum, sin ayuda de nadie, creó el panorama de juegos actual.»

Clive Sinclair, Londres

Sir Clive Sinclair

El polifacético inventor nos habla de la eterna popularidad de su Sinclair Spectrum, del fraude de los PC y de por qué los aviones eléctricos autodirigidos serán nuestro futuro.

Qué es lo que ha dado más notoriedad a Sir Clive Sinclair? La mayoría de lectores no dudarán en afirmar que fue el Sinclair Spectrum, ese ordenador de 8 bits con las teclas de goma, que apareció en el año de María Castaña. Otros muchos le recordarán, con risitas mal disimuladas, por ese carricoche eléctrico de mediados de los ochenta. Los lectores de la prensa amarilla quizá mencionen una poco probable reputación de mujeriego. Sin embargo, todo el mundo coincide en que, aunque ésta no haya sido su década, los ochenta fueron suyos.

Ahora vuelve a estar de nuevo en el candelero, concentrado en su Moby Dick particular: el vehículo eléctrico. ¿Sorprendidos? Le entrevistamos en un elegante y céntrico ático de Londres, mientras David Bailey fotografía modelos de primera fila en el mismísimo piso de al lado.

¿En qué está usted trabajando ahora, Sir Clive?

En una bicicleta que se puede doblar y llevar, que es más difícil de diseñar de lo que parece. El transporte me interesa mucho, no me extrañaría nada que en pocos años fuera todo electrónico. A la gente le preocupa cada vez más la contaminación y pronto habrá una fuerte demanda de coches mucho más eficientes. Las grandes marcas de coches ya están invirtiendo en coches eléctricos, dado el alto margen de beneficios. Después vendrán las aeronaves y los aviones eléctricos. Siempre me ha interesado este tema; me gusta intentar hacer cosas que creo que no se llevarían a cabo si yo no las hiciera.

¿Así que ha perdido por completo el interés por los ordenadores?

En absoluto. Estamos pensando en uno nuevo, pero uno de los elementos que necesitamos aún no está disponible. Una vez lo tengamos, empezaremos a movernos.

Entonces, ¿tendremos otro Spectrum para los noventa?

Sí y no. Será un PC portátil. Ahora los portátiles se conectan al ordenador principal cuando llegas a casa. El mío tendrá un diseño como el del Spectrum, es decir de fácil ubicuidad y mucho más práctico. No habrá necesidad de otro PC porque éste será capaz de hacer todo lo que queramos.

¿Práctico? ¿Así que no funcionará con Windows?

No, utilizaré algo nuevo. Windows es tan engorroso... Limita el ordenador y retrasa todo el proceso. El PC «moderno» está diseñado de un modo tan chapucero... Es terrible. Hay que romper radicalmente con todo eso. El hecho es que, al principio de la informática, cuando todo era nuevo, se experimentó con toda clase de ideas que luego fueron dejadas de lado. Muchas de ellas eran ideas brillantes que ahora intentamos recuperar, pulir y volver a utilizar.

Volvamos a esos principios. Parece ser que usted se disgustó bastante cuando el Spectrum acabó siendo una consola de juegos y no un ordenador. ¿Es eso cierto?

No. Nuestra intención no era que acabara así, pero sabíamos que lo que la gente quería eran juegos y eso es lo que hicimos. De hecho, fue el Spectrum el que, sin ayuda de nadie, creó el panorama de juegos actual. Me entristece pensar que ahora no hay nada parecido al Spectrum, un ordenador con el que la gente pueda programar y experimentar sin problemas. Claro que, si el ordenador tiene miles de teclas complicadas, el usuario de desalienta y ya no lo utiliza. Se trata de hacerlo asequible. Naturalmente, si hoy introdujera en el mercado un nuevo ordenador, no se conectaría a la televisión ni cargaría los juegos en una cinta, pero en ese momento, el Spectrum cubrió una necesidad y se vendió por millones.

De hecho, el Spectrum creó toda una generación de adeptos...

Sí, soy consciente de ello. Lo he visto en Internet, creo que está muy bien; la gente debe hacer aquello que le gusta. Fue una época dorada y me alegra ver que la gente es consciente de lo que representó Spectrum y se acuerde de ello. Así que quizá esto nos lleve a otra gran época.

¿Por qué América no apostó por el Spectrum?

Nosotros vendíamos más ordenadores en Estados Unidos que todos los demás juntos. Hasta que Timex, que tenía la distribución desde el principio, se hizo con la licencia de Spectrum y decidió que sabía mucho más que nosotros. Les costó un año rediseñarlo, fracasaron y perdieron el mercado. Fue entonces cuando vendimos todas las existencias a Amstrad. Después empezaron las dificultades financieras, no sólo para nosotros, sino para todos. No nos arrepentimos de haberlo vendido, porque ya entonces todo el mercado se había estancado. Yo siempre he centrado mi trabajo en la innovación y no en la producción de artículos de consumo y mi hobby nunca fue jugar con ordenadores.

¿Así que usted no disfruta con los juegos?

No, pero estoy al tanto de lo que pasa. Mis expectativas se están más o menos colmando. La verdad es que en algunos aspectos no se ha llegado tan lejos como yo esperaba; los gráficos, por ejemplo, aún tienen que mejorar mucho.

Pero, usted está bastante interesado en la inteligencia artificial, ¿verdad?

Sí. Y aunque no se está investigando tanto como se debiera, me quedo pasmado cuando veo algo como Creatures. Es genial. Pronto veremos pequeños robots basados en esta tecnología, algo así como animales de compañía que se comportarán de forma inteligente y con los que podremos hablar. Dentro de unos años no se podrá distinguir entre inteligencia real y artificial.

¿Cuál es su opinión sobre la realidad virtual?

Eso sí que es algo inquietante. Cuando emerges de un mundo virtual, ya no estás tan seguro de lo que es real y de lo que no lo es. De hecho, aún no está muy desarrollada y eso me desconcierta. Empresas como British Aerospace están experimentando con ella, pero necesita muchísimo más tiempo de proceso del que un PC normal posee. Para que sea asequible al público, será necesaria una tecnología muy radical. La realidad virtual es posible. Estaría muy interesado en utilizarla en los juegos, pero me preocupa un poco que la gente se pudiera perder en ella.

Pero el transporte es realmente lo suyo: aviones eléctricos y demás. ¿Y después de eso?

Aviones personales. Una vez tengamos Sistemas de Posicionamiento Global (SPG), tendremos aviones totalmente automáticos que nos llevarán donde queramos. Así que dentro de diez o veinte años habrá turismo espacial.

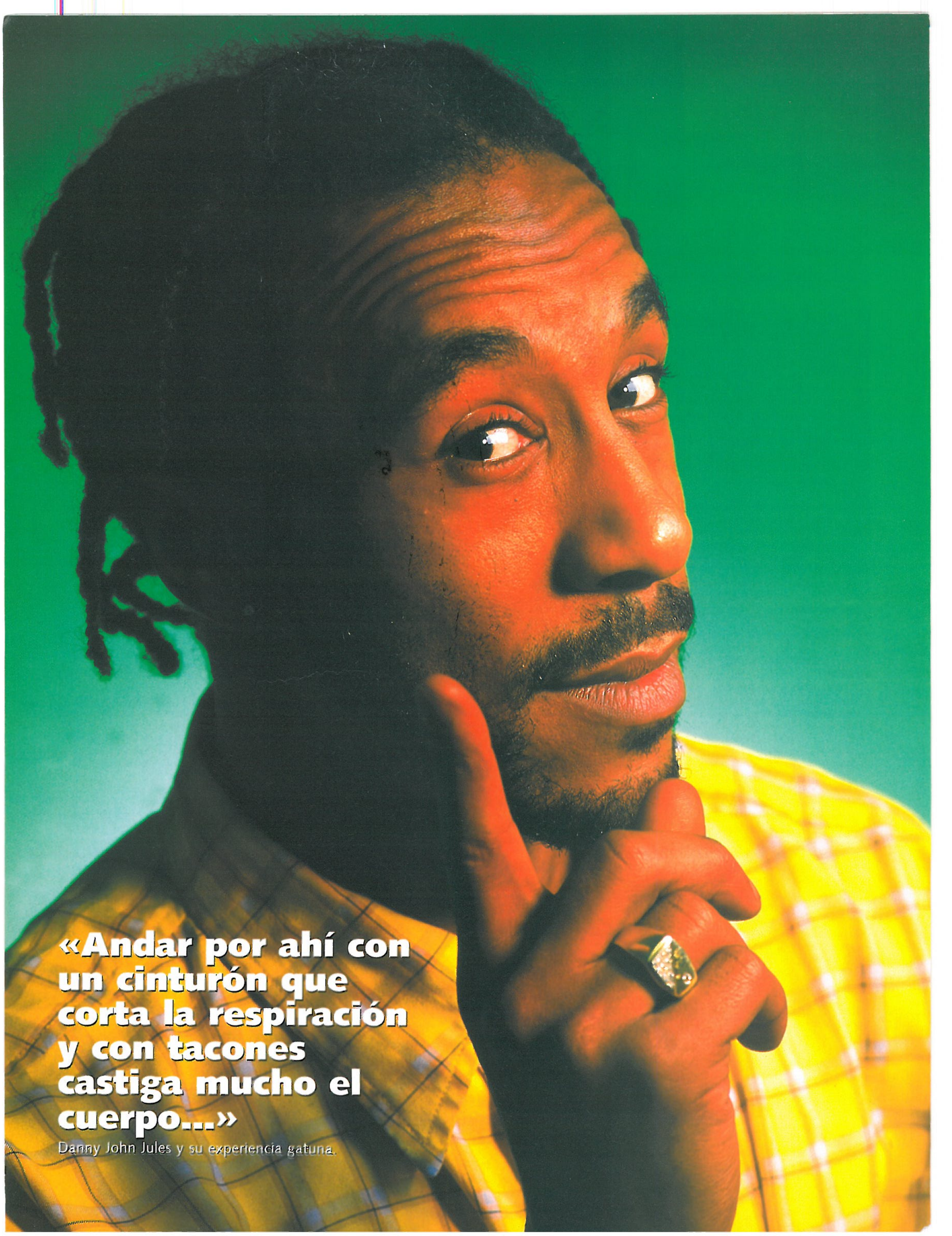
■ En la actualidad, Sir Clive está enfrascado en el diseño de una bicicleta plegable ultraligera.



¿Quién es Clive?

■ En 1967 un inventor calvo y pelirrojo procedente de Cambridge emprendió su carrera con una pequeña radio del tamaño de una caja de cerillas. No fue gran cosa; lo importante fue lo que vino después. Primero una empresa, Sinclair Researche Ltd, luego un torrente de artefactos eléctricos ligeros: calculadoras de bolsillo y televisores portátiles. Después, a principios de los ochenta, la gama de ordenadores personales, asequible a todos los bolsillos, que haría famoso su nombre: el ZX80, el ZX81 y, por supuesto, el Spectrum ZX, todo un clásico. Durante mucho tiempo estaban en todas partes y supusieron para su creador la adulación de toda Inglaterra, su país natal. Fue nombrado *Sir*.

Después, la catástrofe se cernió sobre él. Un ordenador mucho más caro, el QL, diseñado para empresas, y el vehículo eléctrico C5 —por el que nadie apostaba exceptuando, claro, a Sir Clive— hicieron que perdiera una fortuna. En 1987, Sir Clive vendió su empresa a Amstrad y, aparte del lanzamiento de un PC portátil, el Z88, que tuvo una vida más bien corta, nada más se supo de él. En 1991, Sir Clive volvió a centrar su atención en los vehículos eléctricos. Hasta ahora, tenemos noticias de Zeta, una pequeña caja que suministra electricidad a las bicicletas, y de una bicicleta eléctrica propiamente dicha llamada Zike. También trata de perfeccionar una radio que pueda acoplarse al oído: la X1.



«Andar por ahí con un cinturón que corta la respiración y con tacones castiga mucho el cuerpo...»

Danny John Jules y su experiencia gatuna.

Danny John-Jules

¿Qué demonios hace un «gato» poniendo voz al lagarto-estrella de Gex: Deep Cover Gecko? Vamos a preguntárselo...

Si en tu cadena autonómica emiten la serie Red Dwarf, seguro que te acuerdas de él: Danny John-Jules interpretaba al genial Cat, el de los dientes al estilo Drácula. Un egocéntrico apasionado. También encarnaba al alter ego de Cat, Dwayne Dubbley. Pero, ¿cómo es John-Jules fuera del trabajo? ¿Qué piensa del futuro de la informática? ¿Y del culto a series como Red Dwarf? Su versátil voz ha dotado de palabra a criaturas tan diversas como el lagarto de Gex o el caramelo de menta de Polo. Hemos hablado con él en Londres y le hemos abrumado con un montón de preguntas.

¿Cómo se ponen voces en off? ¿Encerrándose en un estudio y hablándole a un micro gigante?

No es tan fácil como lo pintas. Al principio, no sabía mucho acerca de los juegos, ni de la trayectoria de Gex. Para que mi voz fuera la apropiada para el juego tuve que familiarizarme con el personaje.

El lagarto tiene una voz distinta a la de The Cat. ¿Cómo creaste el nuevo personaje? ¿Fue difícil imaginar cómo hablaría un lagarto?

Al final acabó sonando como un joven norteamericano muy funky. La verdad es que no recuerdo muy bien cómo llegamos a eso. En el estudio vas probando cosas, el director te va guiando, te pide que hagas el personaje más o menos duro... Lo vas moldeando sobre la marcha, sin seguir un plan preestablecido.

Aún no le he escuchado. Querían un personaje divertido, espero haberlo conseguido.

¿Qué fue más difícil, personificar a un lagarto verdoso o poner voz a un caramelo de menta?

Lo del caramelo fue divertidísimo. En publicidad el factor tiempo es crucial. El mensaje debe ser divertido, persuasivo y además claro. Cuesta mucho conseguir todo eso en sólo diez segundos. Quizás cuando está terminado parece fácil, pero no lo es. Tienes que conseguir un buen resultado trabajando bajo una presión muy grande.

¿Eres aficionado a los videojuegos?

Los videojuegos tienen un problema: para llegar a ser bueno necesitas tiempo para practicar. No soy muy buen perdedor. A mí me gustaría jugar una partida y ya ser el mejor. Darse cuenta de que un mocoso de cinco años es mejor que tú es una experiencia traumática. Y te dices a ti mismo que si ésto va a ser así, mejor no jugar.

¿Es verdad que eres un fan de Tekken?

Es genial. La hija de un amigo mío, con siete años, se carga a un montón de tiarrones en un abrir y cerrar de ojos. Sí, de vez en cuando me gusta una sesión de *Tekken*.

¿Cómo no se ha hecho un videojuego de la serie Red Dwarf? Hace años que tratan de hacerlo. Creo que ahora sería un buen momento, pero los autores son muy cautelosos.

Para poder crear el juego es necesaria la colaboración del principal autor de la serie. Es como para fabricar mountain bikes: las de Mercedes no las produce Mercedes. Porsche es la única empresa que produce sus propias bicis. Los autores de Red Dwarf son como la gente de Porsche.

Y, ¿cuándo haréis la película?

El año que viene. Ahora trabajamos en la serie nueva; cuando terminemos haremos un descanso y después se escribirá el guión. Todo esto requiere mucho tiempo, probablemente no trabajaremos en el proyecto hasta el año que viene. Los autores tienen muchas ganas de empezar con la película.

Hablemos de Red Dwarf y la realidad virtual. En uno de los capítulos entras en los sueños de Kryste a través de la realidad virtual. Y en otro episodio nos hicisteis creer que todo lo que había ocurrido en la serie había sido un videojuego virtual. ¿Crees que algún día los juegos llegarán a ser una experiencia virtual?

Sí, seguro que sí. Es como estar bajo los efectos de la anestesia. Duermes y sin saber cómo despiertas en el quirófano. Pasas unas horas alienado, sufriendo alucinaciones. Si pudieran controlar nuestras alucinaciones, viviríamos en una realidad virtual.

Un gato con mil caras

■ Aparte de *Red Dwarf*, Danny John Jules ha trabajado en muchos otros proyectos. Ha participado en los musicales *Cats*, *Starlight Express* y *Carmen Jones*. *Three of a Kind* con Lenny Henry y Tracy Ulman fue uno de sus primeros trabajos para televisión. Además, están varias series para la BBC: *Maid Marian and Her Merry Men*, *The Demon Headmaster* y *The Bill*.

En persona, Danny John Jules es muy distinto al personaje de *Red Dwarf*. A pesar de haber estado hablando con periodistas durante todo el día, es aún muy simpático. Es un hombre de aspecto desenfadado, con barba y pelo rasta. No se parece en nada al *Gato*, él es tranquilo, piensa sus respuestas y habla con serenidad.

¿Cómo explicas que la visión futurista de Red Dwarf sea tan parecida a la realidad?

La serie se planteó así. Los aliens aquí no aparecen para nada, todas la formas de vida tienen esencia humana. Cuando un personaje muere, como le pasó a Rimmer, no se encuentra con Dios ni va al cielo. *Red Dwarf* es casi como una nueva religión.

Esta serie fue una de las primeras en aventurarse hacia nuevos derroteros sin ningún miedo al ridículo. El temor al absurdo es un arma de represión humana.

¿Es difícil interpretar al Gato? El actor Craig Charles se parece mucho a su personaje, Lister. Tú, en cambio, no te pareces en nada al tuyo.

A veces, durante el rodaje tengo que esperar un montón de horas sin hacer nada, muerto de aburrimiento. Pero cuando llega el momento de actuar, para poder interpretar a un personaje tan perturbado, necesitas mucha adrenalina. Esta transición no es nada fácil. Andar por ahí con un cinturón que corta la respiración y con tacones castiga mucha el cuerpo. Es como llevar un corsé, no puedes ni respirar. Al final de un rodaje, cuando puedo cambiarme de ropa, me siento muy aliviado.

¿En quién te inspiraste para interpretar al Gato?

En James Brown, Richard Prior, Cab Calloway, y Little Richard. Las expresiones de la cara son de Richard Prior. Ellos son todos tipos muy *enrollaos*, mi personaje también es así.

Seguro que es un gato malo, de los que trepan por las cortinas y hacen sus cosas detrás del sofá. Por cierto, ¿cómo es que en Red Dwarf no existen lavabos?

En la nueva serie sí que los hay. Además, descubrimos la planta número trece, que hasta ahora era zona prohibida. Es donde está la prisión, también conocida como el depósito. Pero si queréis saber más tendréis que esperar ...



LAS 50 ESCENAS MAS RARAS DE LOS VIDEOJUEGOS

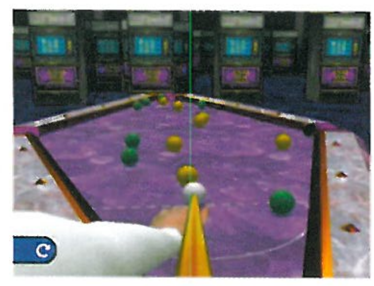
En todo lo relacionado con el diseño de juegos, se deben seguir unas reglas. Las princesas deben ser rescatadas, los tipos malos deben ser eliminados con pistolas y los combatientes se deben haber criado en las calles de Detroit o Chicago. No obstante, algunos desarrolladores no parecen percatarse de esto, en particular aquellos procedentes de una cierta nación oriental obsesionada por los juegos



PLAYSTATION

50. Túnel de lavado
Editor: Sony

■ *Gran turismo* te ofrece la oportunidad de conducir Aston Martins y TVRs, de efectuar trombos... y de lavar tu coche a un coste de 50 créditos.



PC

49. Completamente chiflado
Editor: Infogrames/Gremlin interactive

■ Tienes que dejar a un lado todo lo que sabes sobre bolas de billar mientras juegas en la mesa diagonal de *Pool Shark*. Empuña tu taco y entra en un universo extraño y alternativo en el que los profesores de geometría gozan de dominio absoluto.



PC

48. Húmedo y extraño
Editor: PROEIN

■ ¿Cuál es la segunda arma más extraña de un videojuego? Pues las flechas de agua en *Thief: The Dark Project*. Por lo que parece, tienes que esperar a que los malos o bien se oxiden o bien se disuelvan, si es que no se mueren de risa antes.



PC

47. ¡Boing!
Editor: Infogrames

■ ¿Cuál es el arma más extraña de un videojuego, entonces? Te podemos asegurar que el ataque de muelle en *Carmageddon 2*. El enorme muelle se lanza con una fuerza tremenda cuando está cerca de un coche rival o de un peatón. Lo del peatón tiene peores consecuencias. Tremendo.



PC

46. Representar a Michael
Editor: PROEIN

■¡Caramba! Si es el joven Michael Owen. ¡Eurch! ¡No, no lo es! Es una especie de aterradora versión en 3-D de este jugador en *World League Soccer '99* con un pandero enorme y una cabeza minúscula. Cuando Michael nos dijo "¡Disfrutad!", salimos corriendo.



PC

45. Canasta
Editor: GT Interactive

■ Incluso los más duros pistoleros necesitan un rato de relax después de un día difícil. Con todo, ver a esos musculosos marines encestando mates en *Quake II: Basketball* resulta un espectáculo realmente curioso.



PLAYSTATION

44. ¿Qué les pasa?
Editor: Microids

■ Parece ser que sus habilidades como diseñadores de juegos les han abandonado temporalmente, pero por lo menos son honestos y lo reconocen. Es por eso que desde aquí saludamos a Microids, los desarrolladores de *Iznogoud*.



NINTENDO 64

43. ¡Qué agobio!
Editor: Nintendo

■Los espectadores planos de *Waialae Country Golf* no nos gustan. Da igual desde qué dirección les miremos, incluso si intentamos tomarlos por sorpresa, siempre se giran y nos miran fijamente.

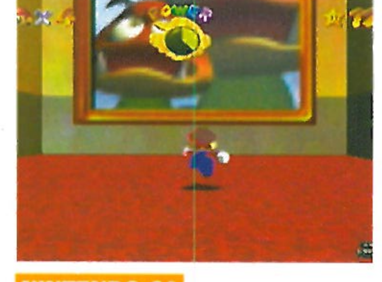
Si dejas los controles de *Mario 64* durante el tiempo suficiente, Mario se tumba y empieza a hablar en sueños: «Ahh, ravioli... spaghetti...»



NINTENDO 64

42. Pillado en media siesta
Editor: Nintendo

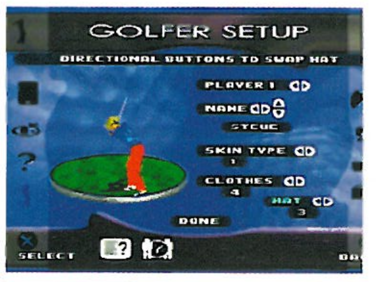
■ Si dejas los controles de *Super Mario 64* durante el tiempo suficiente, Mario se sienta, luego se tumba, y después empieza a hablar en sueños: "Ahh, ravioli... spaghetti..." Éste no es un comportamiento normal.



NINTENDO 64

41. Sentido de proporción
Editor: Nintendo

■ Si vas corriendo hacia el cuadro que lleva a Tiny-Huge World en *Super Mario 64*, ésta parece irse alejando. ¿O se está haciendo más grande? ¿O está Mario encogiéndose? ¡Aarghh!



PLAYSTATION

40. Indumentaria inapropiada
Editor: Infogrames

■ Poder personalizar la gorra de tu personaje sería un modo inusual en cualquier juego, no digamos en *Actua Golf 2*. Pero este modo se vuelve todavía más curioso por el uso de toda una variedad de opciones igualmente terroríficas.



NINTENDO 64

39. Corazón salvaje
Editor: Nintendo

■ Si miras atentamente a este fantasma de *Super Mario 64* descubrirás que sus entrañas son en realidad todo un nivel en miniatura.



PC

38. Locos de remate
Editor: Proein

■ Mira detrás de ti. Si ves a tres hombres con pasamontañas mirándote intensamente y con la cara a unos centímetros de la tuya, es que te acabas de llevar un susto por culpa de *Tom Clancy's Rainbow Six.*



PLAYSTATION

37. Remedio infalible
Editor: Electronic Arts

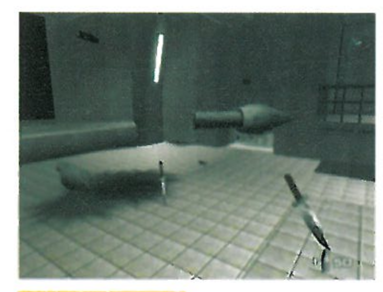
■ Cuando empiezas una partida de *PO'ed* estás ante un caso de los de salir de la sartén para caer en el fuego (perdón). Puede parecer poca cosa, pero si pulsas X, ejecutarás un movimiento de sartenazos digno de una bronca entre folklóricas



PC

36. ¡Para salir corriendo!
Editor: Virgin

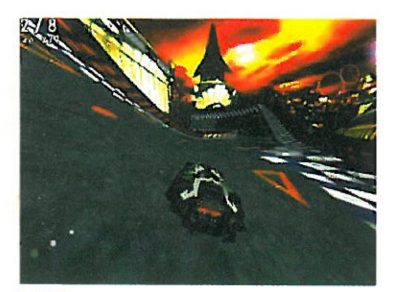
■ Esto no puede ser cierto. Si desafías al ordenador a una partida de *Jimmy White's 2: Cueball*, te encontrarás apuntando frente a un par de manos flotantes y desmembradas.



NINTENDO 64

35. Ahora lo ves
Editor: Nintendo/Rare

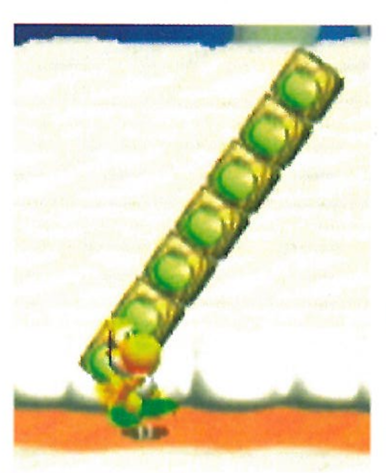
■ Cuando disparas al monitor que cuelga del techo en *GoldenEye 007*, éste explota y desaparece, lo que es lógico. ¿Por qué, entonces, la mina de proximidad que le has enganchado antes queda suspendida en el aire?



PC

31. Mentes enfermizas
Editor: Ubi Soft

■ Dar un argumento a un juego de carreras está condenado a hacer fruncir más de un ceño. Pero el de *POD* va sobre un virus que está consumiendo al mundo lentamente. El remedio, por lo que parece, está relacionado con competir contra otros coches por las calles, o algo así. *POD* es francés. Eso lo explica.



NINTENDO 64

30. Desequilibrado
Editor: Nintendo

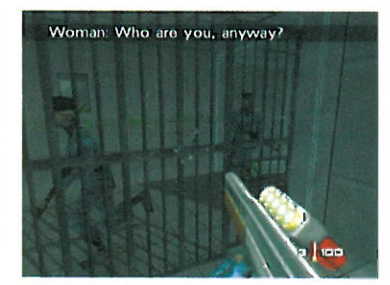
■ Aparte de tener las melodías más pegadizas desde los Jackson Five, *Yoshi's Story* también se jacta más de lo debido de sus escenas raras (2 de nuestras 50, de hecho). Aquí vemos a un Yoshi amarillo arrastrando los pies atrás y adelante, esforzándose en mantener en equilibrio una titubeante pila de cajas de melones.



PLAYSTATION

29. Otro peón
Editor: Mindscape

■ La PlayStation es adorada por un amplio sector de la sociedad, desde exterminadores de zombis hasta fans de las Spice Girls. Pero, ¿y los hombres con barba? Eso pensó Mindscape, sin duda, cuando de manera inexplicable dedicó tantas horas humanas en la creación de *Chess Master 2000.*



NINTENDO 64

28. Entre rejas
Editor: Nintendo

■ ¿Es que utilizan balas de gran calibre? ¿O balas magnetizadas, tal vez? ¿O es que padecen algún extraño trastorno visual astigmático? ¿No? ¿Por qué, entonces, no pueden los guardias en *GoldenEye 007* disparar entre las rejas de tu celda y tú sí?

En *Point Blank*, lo más probable es que tengas que hacer puntería con un osito de peluche, una piraña o una hoja de árbol.



PLAYSTATION

24. Vacas Locas
Editor: Virgin

■ Tu puntuación, eso es lo que esperas ver al final de un nivel. O un mapa del mundo del momento. O el número de piezas de la llave del castillo de la Princesa Pechugona que has reunido. No el rebaño de vacas rechonchas que irrumpe en *Earthworm Jim 2.*



PLAYSTATION

23. Locos perdidos
Editor: Sony

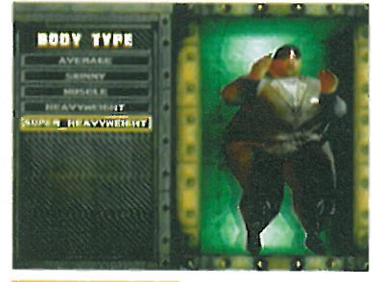
■ Haz volcar tu coche en *Rally Cross* y lo que hasta ahora había sido un juego perfectamente racional se convertirá en una locura repentina. Te pedirán que sacudas tu coche aplastado para que vuelva a ponerse sobre cuatro ruedas utilizando suaves y rítmicos movimientos con el joystick. Auténtico, pero no por eso menos extravagante.



PLAYSTATION

22. Dar en el blanco
Editor: Sony

■ *Point Blank* es tanto el último juego para grupos como el uso más raro que se puede hacer de una pistola ligera. Como en *Time Crisis*, te pedirán que mates a tiros a terroristas y a Ninjas. Pero lo más probable es que tengas que hacer puntería con un osito de peluche, con una piraña, o con una hoja cayendo de un árbol.



NINTENDO 64

21. Resiste
Editor: NSC

■ Si por casualidad pesas 130 kilos, tienes el pelo graso y llevas unos leotardos multicolor Spandex, por favor, acepta nuestras disculpas. Es sólo que algunos de los resultados del modo "Crea a tu propio luchador" en *WWF Warzone* se nos antojan profundamente inquietantes.

LAS 50 ESCENAS MAS
RARAS
DE LOS VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION

34. Huevos podridos
Editor: NSC

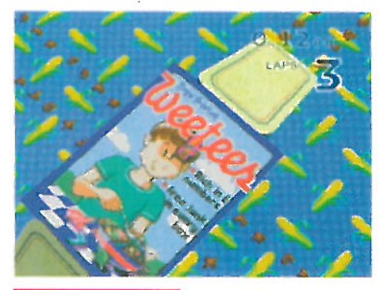
■ Cuando se trata de alinear burbujas de colores, los expertos de karate y los dragones rojiazules raramente entran en escena. Excepto, claro está, *en Bust-A-Move 3*, donde los encontrarás entre los personajes más probables de tu elección.



PC

33. Locura total
Editor: Microsoft

■ La mayoría de gente está acostumbrada a que una curiosa hoja aterrice en su coche y (si tienen una peculiar mala suerte) a que un pájaro haga sus necesidades en el capó. Pero, ¿qué te caiga encima un Monster Truck a todo trapo? Éste es sólo uno de los muchos riesgos que tienen que afrontar los jugadores de *Monster Truck Madness*.



PLAYSTATION

32. Exterminadores de cereales
Editor: Proein

■ Árboles caídos, coches destrozados y hombres con sombreros de borlas, eso es lo que se espera en una pista de carreras con obstáculos. No bolas de billar, naipes o paquetes de cereales Weetabix. *Micro Machines V3* está lleno de estos y de otros obstáculos similarmente raros.





NINTENDO 64

26. En llamas
Editor: NSC

■ Si tuvieses que redactar una lista de todas las cosas que podrían suceder después de enviar un disco a la red de una portería de hockey sobre hielo, colocándolas por orden de probabilidad, "la red estalla en llamas" sería una de las últimas. Pero esto es, precisamente, lo que de vez en cuando ocurre en *Wayne Gretzky's 3D Hockey*.

PLAYSTATION

27. Strike de excentricidad
Editor: GT Interactive

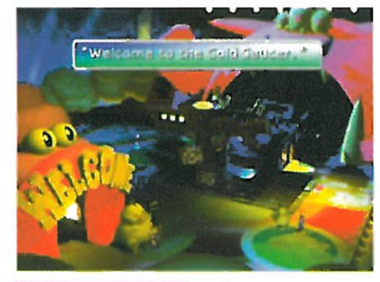
■ Cuando derribas los suficientes bolos en *Ten Pin Alley*, esas deformes mujeres al lado de la pista se levantan y bailan, haciendo gala de todas las formas de animación que son capaces de manejar (que no son muchas). No es un espectáculo agradable, ni lógico.



PC

25. Poca carga
Editor: Electronic Arts

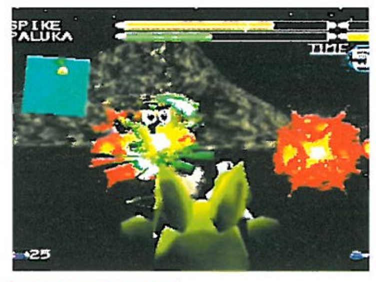
■ ¿Es muy duro para un cosechador dejar su carga en una refinería? La mar de duro, en realidad, a juzgar por los especímenes en *Command & Conquer: Red Alert*, que parecen dedicar media vida a conducir en círculos.



PLAYSTATION | PC

20. Fantástico
Editor: EIDOS, Sony

■ Todo el final de *Final Fantasy VII* es sencillamente perverso, desde los personajes con nombres como Cid Highwind y Aeris Gainsborough, hasta lo de convertir a los malos en ranas y las carreras Chocobo. *Final Fantasy VII*, dicho sea de paso, ha sido creado en Japón.

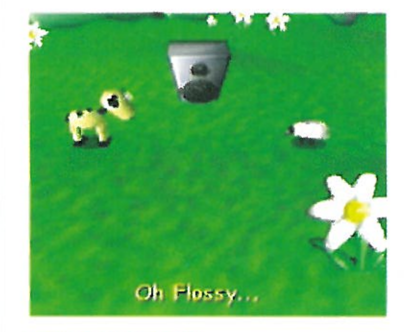


PLAYSTATION

19. Soluciones domésticas
Editor: THQ

■ *Rise of the Robots* puede haber puntuado tan sólo un 4%, pero por lo menos incluía algunos robots remotamente amenazadores. Pero éstos de *Robopit*, sin embargo, se parecen más bien a esos robots que pasan la aspiradora y cocinan en las casas del futuro soñadas en los años 50.





NINTENDO 64

18. Pensamientos lanosos
Editor: Take 2

■ ¿Qué tipo de principio es este para un videojuego? Perro conoce oveja, se enamoran, el perro es arrollado por una nave espacial a la fuga. No sabemos lo que ponen en el café en DMA, pero *Spacestation: Silicon Valley* no tiene ningún tipo de sentido de principio a fin.







PC

17. Extravagancia
Editor: GT Interactive

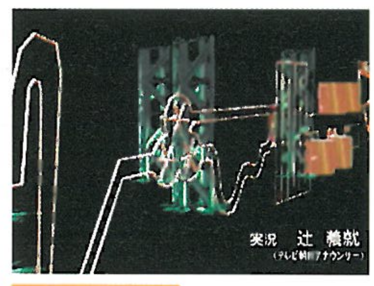
■ Las ideas más extrañas son a menudo las mejores, tal como demuestra la vuelta a los años 70 de *Interstate 76*. Su reparto de vigilantes con melenas largas, pantalones anchos y collares grandes es de esos que nunca te imaginarías, en particular la víctima de la «blaxplotación», Taurus (interpretado por James W Styles), con su '66 Jefferson Sovereign.



PC

16. Brazo aterrador
Editor: Electronic Arts

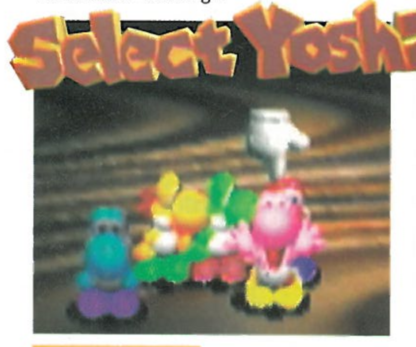
■ Desconoces el significado de la palabra terrorífico hasta que ves el brazo de Annie flotando alrededor de la pantalla en *Trespasser*. Parece que alguien sugirió este particular sistema de control como una broma y se fue de vacaciones. Cuando volvió, el celofán ya estaba en las cajas.



NINTENDO 64

15. Un cable suelto
Editor: Hudson

■ En Japón deben tener máquinas arcade enteras siguiendo el mismo principio, pero eso tampoco es excusa. *Denryu Irairabou* es una interpretación en 64 bits de esas cosas que te enseñaban en la asignatura optativa de electrónica, donde tenías que hacer algo útil con un gancho de percha doblado, un poco de cable, una pila y un timbre.



NINTENDO 64

10. Demasiado entusiasta
Editor: Nintendo

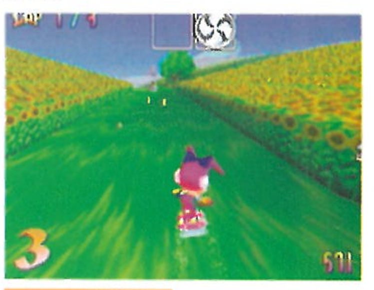
■ Perder un Yoshi en *Yoshi's Story* es uno de los momentos más dolorosos en un juego (véanse Los 50 Momentos Más Dolorosos de los Videojuegos del mes pasado como prueba). Así que, ¿cómo puede ser que, después de haber visto cómo su compañero muere y va al cielo, un nuevo Yoshi brinca alegremente, rogando ser el siguiente?



PLAYSTATION

9. Vista nublada
Editor: JVC

■ Este es otro caso de un juego totalmente raro desde el momento en que accionas el botón del power hasta el momento en que sales de la habitación sacudiendo la cabeza incrédulamente. Es *Mr Domino*, un juego en el que tienes que construir líneas de fichas de dominó... y después derribar la primera y ver cómo las otras van perdiendo el equilibrio. Aquí vemos una ficha bajando en paracaídas antes de empujar a la siguiente en la línea. *Mr Domino* viene de -sí, lo has adivinado- Japón.



NINTENDO 64

8. Sin fricción
Editor: Atlus

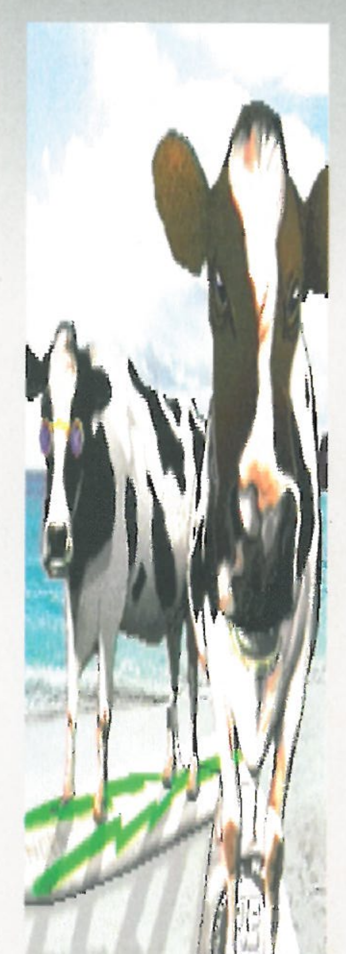
■ Cuando vas como una flecha por *Snowboard Kids*, muchas cosas te pasan por la cabeza. ¿Se deslizaría realmente un snowboard sobre el agua? Tendrías que ir muy rápido. ¿Y sobre este trecho de hierba? Tal vez esté lloviendo y se trate de una colina bastante inclinada. Pero, ¿sobre una roca? Bueno... a lo mejor se ha erosionado después de generaciones de excursionistas con pies grandes. Pero, venga ya, ¿sobre un tambaleante puente de madera? Estas dudas se desvanecen en seguida con un sartenazo en la cabeza.

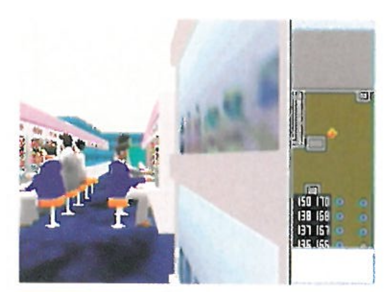


PLAYSTATION

7. Problemas de estómago
Editor: Sony

■ *PaRappa the Rapper* está lleno de momentos singulares, dignos de su origen japonés. De hecho, podría tratarse del primer juego que no consta de otra cosa que de escenas raras. Pero incluso después de haber aprendido a cocinar, de haber tomado lecciones de conducir, y de haber repasado tus artes marciales, todavía te toma por sorpresa el hecho de encontrarte corriendo hacia el lavabo apretándote el estómago revuelto.





NINTENDO 64

6. Desorientados
Editor: Hewia

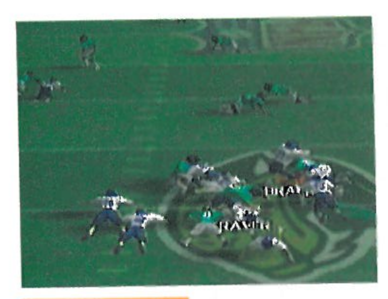
■ Si alguna vez has estado en Tokio, y paseado por una de sus calles al estilo *Blade Runner*, seguramente habrás pasado por delante de una tienda llena de ordenadas hileras de máquinas idénticas. Delante de cada una de ellas habrás visto sentado a un trabajador hipnotizado, introduciendo rítmicamente bolas en un agujero en lo alto. Para divertirse. Estos tipos están jugando a *Pachinko*, un juego al que no existe ninguna razón en la tierra por la que tú querrías jugar en tu NINTENDO 64. Así que vamos a presentarte *Pachinko World*.



NINTENDO 64

5. Déjà vu
Editor: Nintendo

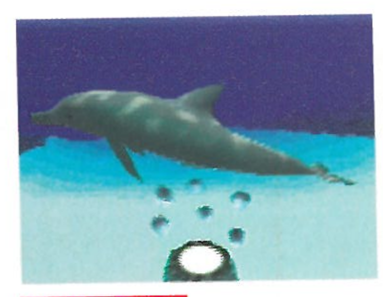
■ ¿Recuerdas esa parte en *Los Vengadores* en la que Uma Thurman está atrapada en la casa, y cada vez que atraviesa una puerta vuelve a la habitación de la que acaba de salir? S parece a la manera en que, en Pilotwing *64*, acabas divisando tierra en el horizonte cuando vuelas lo bastante lejos por el mar en línea recta. ¿Un continente por descubrir? No. Cuando te diriges a grandes zancadas hacia la orilla, muy emocionado y bandera en mano, descubres que es la isla que acabas de dejar.



NINTENDO 64

14. ¡Qué farolada!
Editor: NSC

■ *¿NFL Quarterback Club 98*? ¿Qué está haciendo eso aquí? ¿Es un participante en Las 50 Escenas de Deporte Más Serias, tal vez? ¿O en las 50 Escenas con Más Probabilidades de Inducir Sopor a Quien Odia el Fútbol Americano? Pero, ¿raro? Pues sí. Entra el truco de "Crawl on all fours" y todos los jugadores, em, van a gatas.



PLAYSTATION

13. Algo marináceo
Editor: Sony

■ En *Fluid* no controlas una nave espacial, ni un coche, ni un animal peludo, sino un delfín. No recoges monedas de oro, ni fruta, ni siquiera pescado, sino notas musicales. Y no te esfuerzas en juntar un amuleto mágico, ni la llave de un castillo, ni un mapa, sino una canción tecno. Los japoneses: en verdad son los franceses del oriente lejano.



NINTENDO 64

12. Un amigo poco probable
Editor: NSC

■ Eres un hombre pequeño y con el pecho al descubierto. Te has pasado todo el día matando dinosaurios. Te encuentras con el dinosaurio más gigantesco de todos los tiempos. ¿Qué hace? ¿(a) Huye, (b) te come, (c) te deja montar en su lomo alegremente? Si has respondido (a) o (b) estás en tu cabal juicio, pero te has equivocado. Elige la respuesta (c) y es que estás siendo perverso de forma deliberada o has jugado a *Turok 2*.



PLAYSTATION

11. Hedor
Editor: Time Warner Interactive

■ Algunos científicos creen que los dinosaurios fueron exterminados por una acumulación de polvo en la atmósfera provocada por el impacto de un meteorito. Tal y como este extraño movimiento de *Primal Rage* demuestra, están casi en lo cierto. No fue exactamente una acumulación de polvo, sino algo mucho más hediondo. Y la culpa de su desaparición fue sólo de los propios dinosaurios.



PC

4. Me elevaré
Editor: Lucas Arts

■ «Dóblame uno de esos, ¿vale, tío?» Sí, sí, sí. Éste, ¿vale? «Me apuesto algo a que no puedes hacer un gato». Enséñale lo que sabes, tío. Puedo hacer cualquier cosa. Te conseguiré tus mamíferos, tus reptiles. Puedo hacer aves, anfibios, poetas famosos. Venga, di uno. «Está bien. Un gato.» Pfft. Ningún problema. *Grim Fandango* es, y probablemente continuará siendo, el único juego que incluya un artista de los globos.



NINTENDO 64

3. Camino a ninguna parte
Editor: NSC

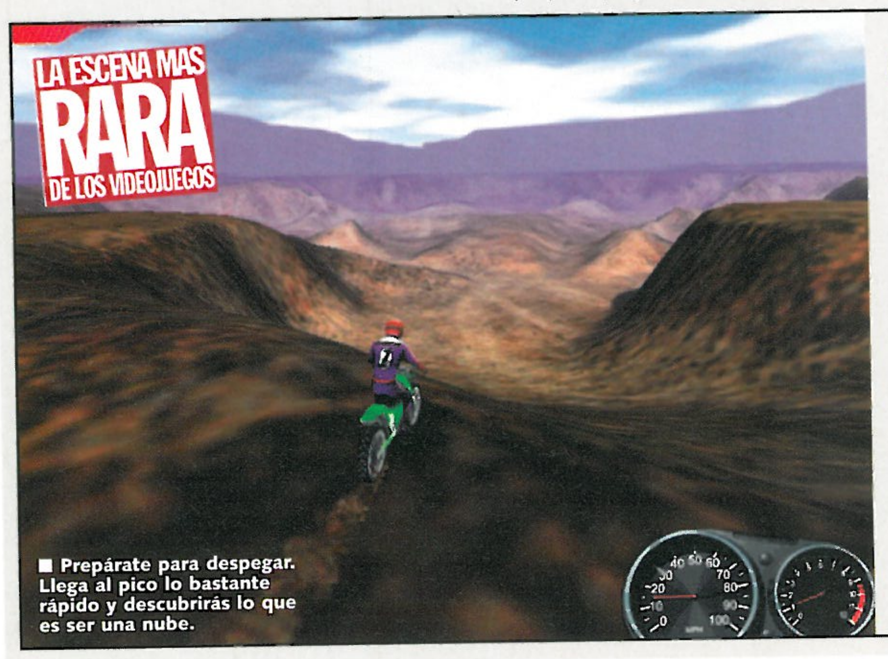
■ Da las gracias a que el metro no está controlado por el desarrollador japonés ASCII. De lo contrario, podría funcionar más como *Aeroguage*, en el que, mientras haces un zoom hacia delante conduciendo a una velocidad de infarto en tu vehículo suspendido en el aire, ves que están construyendo la pista precipitadamente sólo a unos pocos metros de tus incrédulos ojos. Esto es, naturalmente, para añadir un elemento extra de emoción y suspense. Y no porque los programadores sean ineptos.



PLAYSTATION

2. Descarrilado
Editor: Konami

■ En Japón no son sólo los chavales los que quieren ser conductores de trenes. Es una fantasía que se remonta hasta bien entrada la Edad Media. Durante el día, estos hombres de pelo gris vestidos con traje acumulan billones de yenes concibiendo automóviles y Mini Disc cada vez más pequeños. Después llegan a casa, se encierran en su habitación, sacan su colección de fotos Shinkansen y sonríen con satisfacción. De aquí sale *Densha Da Go*. ¡Un botón hace que se ponga en marcha! ¡Otro hace que se pare! ¿Podría la vida ser más emocionante?



LA ESCENA MÁS RARA DE LOS VIDEOJUEGOS

■ **Prepárate para despegar. Llega al pico lo bastante rápido y descubrirás lo que es ser una nube.**

PC

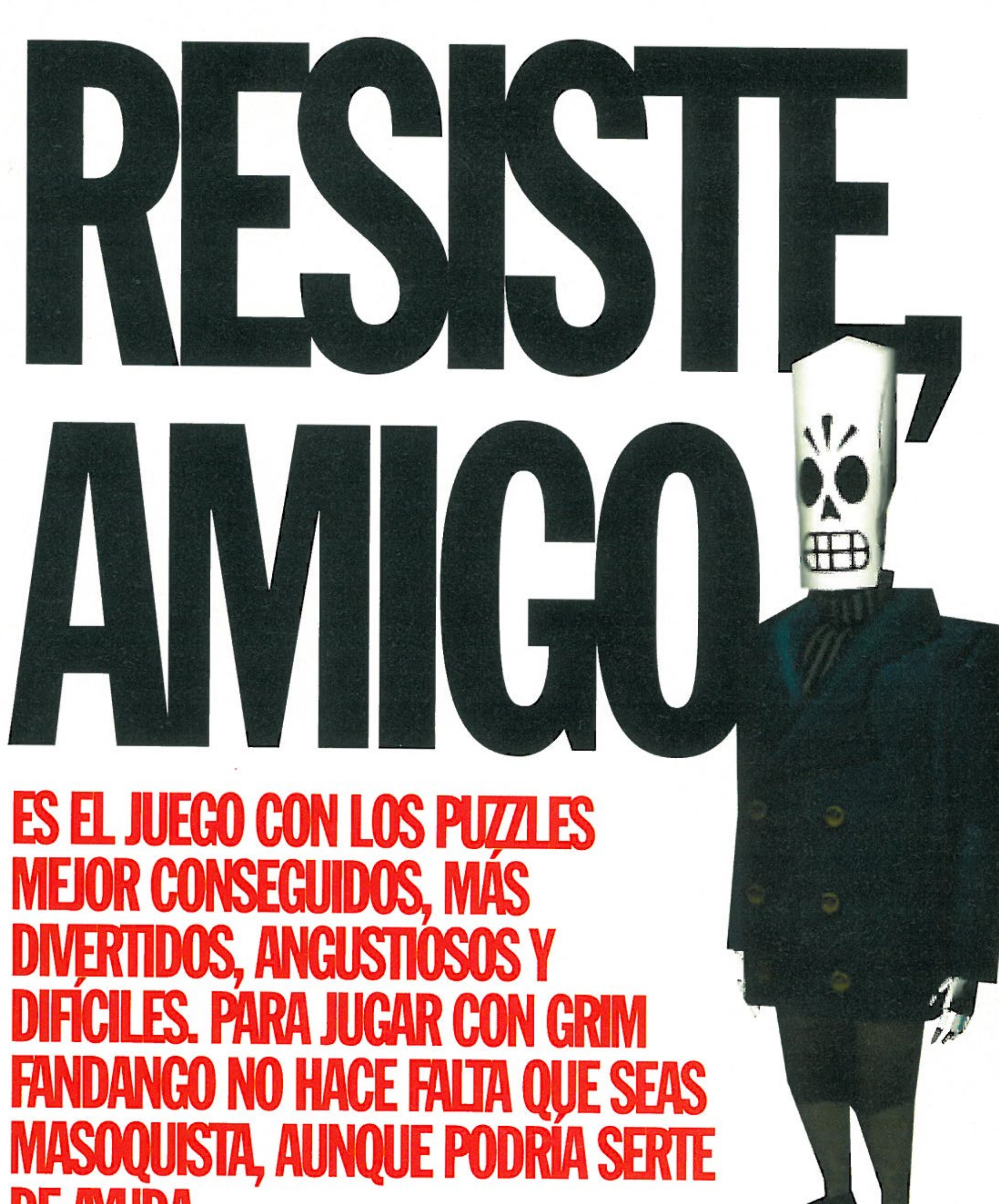
1. Esta noche volamos
Editor: Microsoft

■ Muchas cosas de las que suceden en Microsoft son raras. ¿De qué nos sirve, por ejemplo, en Microsoft Word, que se destaque automáticamente todo "labrador" cuando tú solamente estás intentando cambiar el trozo de "rador" por "oratorio"? Pero la escena Bill Gates más loca ocurre en *Motocross Madness*. Lleva tu moto hasta el pico que corona el área del juego (si puede ser con una larga carrerilla), continúa conduciendo y de repente serás catapultado miles de pies en el aire. La moto y el motorista se separan, y los dos tardarán unos 30 segundos en caer otra vez al suelo, con sólo el sonido de las ráfagas de viento como compañía.



■ «Buenas noches. Bienvenidos a Grim Fandango. En esta velada irrepetible les obsequiaremos con razones para comprar Grim Fandango, amén de algunas confesiones del señor Tim Schafer, de Lucas Arts. El culmen de la función llegará con esta revelación: cómo escapar del Noveno Submundo sin hacer trampas. Por si no les basta con esto para triunfar, les proporcionaremos trucos precisos. ¡Buen provecho!»

RESISTE, AMIGO



ES EL JUEGO CON LOS PUZZLES MEJOR CONSEGUIDOS, MÁS DIVERTIDOS, ANGUSTIOSOS Y DIFÍCILES. PARA JUGAR CON GRIM FANDANGO NO HACE FALTA QUE SEAS MASOQUISTA, AUNQUE PODRÍA SERTE DE AYUDA.

En la azotea de una ciudad ruidosa, se oculta una silueta. Viste un traje gris de lo más normal, parecido al que llevan, ahí abajo, cientos de transeúntes que se pasean ajenos a la amenaza que se cierne sobre ellos. No hay nada de extraordinario en esa silueta.

Es decir, nada excepto que no tiene piel.

Ni músculos.

Ni cabello.

Ni ojos.

Ni ombligo.

Tiene, eso sí, dientes. Los mismos que muestra en un imperturbable rictus mientras introduce su esquelética mano en el interior de una salida de ventilación y de un enredo de ramas y suciedad saca, con cuidado, dos huevos de paloma.

«Jovencitos, tenéis que venir conmigo, porque yo soy la Parca».

Poco después, entre la niebla del humo de los cigarrillos, se puede ver a la misma silueta en un club, de pie junto a una mesa. Aunque en esta ocasión viste pantalones negros y chaqueta blanca de esmoquin, a lo Humphrey Bogart en *Casablanca*. Con música de jazz como fondo, la silueta habla con un grupo de *beatniks* ataviados con boina.

«¿Oye, me prestáis este libro? –pregunta con voz áspera mientras su huesudo dedo señala un ejemplar de *Organización y Sublevación de la mano de obra…¡con facilidad!*, junto a un vaso de absenta.»

«¿Para qué? –pregunta su dueño- ¿Para conocer nuestros planes y contárselo todo a tu amiguito el Jefe Bogen?»

«Oye. Yo sólo estoy buscando algo que pueda leer en el retrete, ¿vale?»

« Ni hablar, colega.»

Sin embargo, las palabras del *beatnik* quedan sofocadas por otra voz más potente que grita: ¡Imbécil! ¡Imbécillllllll! Pero, un momento. Si ésa es tu voz. Y, antes de que te des cuenta, has pulsado ESC, embargado por la frustración. Lo siguiente que ves es una pantalla de opciones, después el escritorio de Windows 95 y después la pantalla en blanco. El puzzle *Blue Casket* de *Grim Fandango* se ha cobrado una nueva víctima. A pesar de ello, has disfrutado de cada minuto.

Grim Fandango, la última aventura gráfica de LucasArts es, casi por defecto, El Mejor Juego de Aventuras. Como sucediera con su antecesor *The Curse of Monkey Island*, así como con toda la serie de juegos anteriores, *Grim Fandango* ya ha provocado que las pantallas de los ordenadores brillen hasta altas horas de la madrugada en habitaciones, estudios y buhardillas de todo el planeta. ¿La razón?

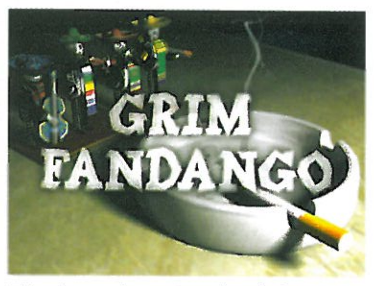
Lo que convierte a *Grim Fandango* en un juego tan apasionante no son sus espectaculares gráficos, aunque eso, sin duda, ayuda. LucasArts ha reescrito, una vez más, el libro de oro de la aventura gráfica, al convertir todos los personajes

RESISTE, AMIGO

El reparto de Grim Fandango 26 de julio de 1997

De casta le viene al galgo

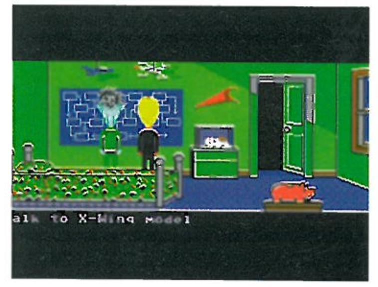
Grim Fandango es la última superproducción de aventuras gráficas al más puro estilo LucasArts.



■ Los juegos de aventuras han dado un giro de 360 grados, pues, ciertamente, nunca llegaron a poseer la sofisticación de *Grim Fandango*.

En los años setenta, tendrías que introducir en el ordenador: «GOLPEAR BABUINO CON PALO HOCKEY». Como no funcionaría, habrías de intentar: «UTILIZAR PALO HOCKEY CONTRA BABUINO». Después: «ATACAR BABUINO CON PALO HOCKEY». Y después, te rendirías y volverías a escribir el comando 10 PRINT «SOY UN IMBÉCIL» 20 GOTO 10. Hoy en día, sólo tendrías que rebuscar en el inventario hasta encontrar el palo de hockey, caminar hacia el babuino y pulsar la tecla «Use». Si damos un repaso al catálogo de LucasArts veremos cómo se ha producido esta evolución. Las primeras aventuras de esta compañía lo que hacían era simplemente mostrar en la pantalla un listado con las palabras utilizables, disipando así cualquier duda. Por lo tanto, lo primero que habrías hecho sería hacer clic en «Utilizar», después en «Palo de hockey», e ídem en el desafortunado babuino. Por el año 1994, en los tiempos de *Full Throttle*, las palabras se habían suprimido. Lo mismo que los babuinos. En realidad, esos bichos nunca existieron. Sin embargo, *Full Throttle* compensaba esta pérdida con un cursor que cambiaba a medida que lo movías por la pantalla, y el cual servía para realizar acciones y manejar el inventario sin necesidad alguna de palabras. Ahora, con *Grim Fandango*, el cursor se ha ido por el mismo camino que los babuinos. Sin que ello te prive de realizar las complejas operaciones necesarias para resolver los puzzles.

Por extraño que pueda parecer, los juegos de aventuras se han convertido cada vez más en juegos de acción, mientras que los juegos de acción se han convertido cada vez más en juegos de aventuras. Por poner un ejemplo, la manera de acercarse a un esqueleto y pulsar la tecla «Utilizar» para empezar una conversación en *Grim Fandango* es idéntica a la manera de acercarse a un científico y pulsar la tecla «Utilizar» para entablar una conversación en *Half-Life*. Probablemente, tras ello se esconda alguna verdad universal.



Maniac Mansion (1987)

■ Si los buscamos, probablemente encontremos a ex jugadores de *Maniac Mansion* vivos y coleando en algún bingo o en alguna residencia para la tercera edad. Aunque no es seguro que se acuerden del primer juego de aventuras de LucasArts: un relato ameno, cuya acción se desarrollaba en una casa plagada de tentáculos. La visión de la adaptación a serie televisiva, que se emitió en algunos países, quizás sirviera para avivarles la memoria.



en modelos 3D, para situarlos en escenarios renderizados, y reubicar la cámara para ofrecer una visión más cinematográfica de la acción. Todo ello envuelto en tintes de cine negro, diseño *art déco* y sabor hispanoamericano, que te llevan de pantalla en pantalla no porque lo necesites, sino porque, simplemente, te gusta lo que ves. Casi puedes saborear el guacamole. Poco después, ya te da por pensar que eso es lo normal. Así deberían ser todas las aventuras gráficas, por supuesto. (Por cierto, ¿por qué la gente sigue llamándolas «aventuras gráficas»? Nadie ha editado una aventura que contenga sólo texto desde hace 15 años. Sería lo mismo que referirse a un «coche de no caballos» o a «cine hablado». Pero eso es harina de otro costal).

Tampoco es la nueva interfaz para el usuario, que echa por tierra todo el concepto de apuntar y hacer clic, lo que te hace recaer en el juego. Paséate con el joystick en la mano y el personaje «mirará» automáticamente hacia algo interesante. Es natural que te preguntes por qué nadie había pensado en ello. Aparte de los franceses, que lo hicieron hace unos años en *Alone in the Dark* y *Little Big Adventure*. Aunque ahora puedes pasearte con el joystick en la mano y hacer esas maravillas que sólo son posibles en las aventuras de LucasArts.

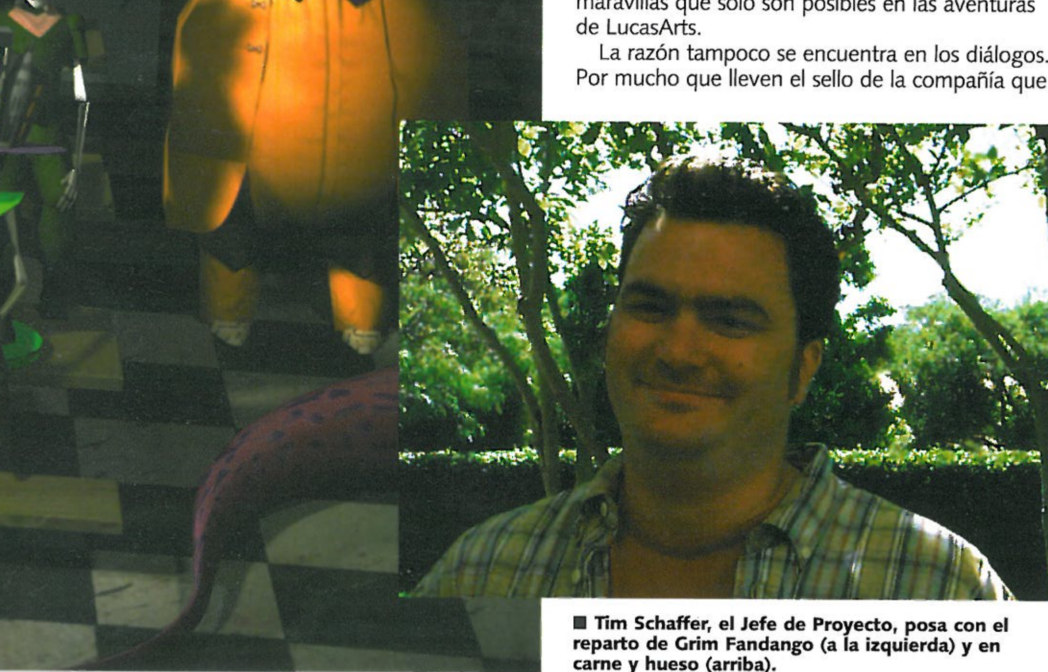
La razón tampoco se encuentra en los diálogos. Por mucho que lleven el sello de la compañía que nos agasajó con *Monkey Island*, *Full Throttle* y *Sam & Max*, y ya que estamos puestos, *Star Wars*. El reparto es igual de tridimensional que los gráficos, desde el apasionado líder revolucionario Salvador Limones («Presisamente, amigo. Ahora, nuestra revolución yegará a todo el país, bajo las relusientes alas de la justisia...») a la culta poetisa Olivia que recita con su irresistible deje argentino: «El sueño carnal se acabó, papaíto». Al igual que en *Monkey Island*, las ocurrencias pronto se suceden, aunque éstas sean más pesimistas. «¿Por qué será —se pregunta Lupe, la recepcionista del casino— que a todos los que no van a casa les encanta jugar? Supongo, —suspira nuestro héroe Manny— que si no tienes nada para volver a casa, tampoco tienes nada que perder.»). Aunque, una vez más, eso es lo que esperas después de un rato. Pero te olvidas de que en la mayoría de los juegos de aventuras la mala ortografía y los chistes sin gracia están a la orden del día.

LOS PUZZLES SON LO QUE CONVIERTE A *GRIM FANDANDO* EN EL MEJOR JUEGO DE AVENTURAS

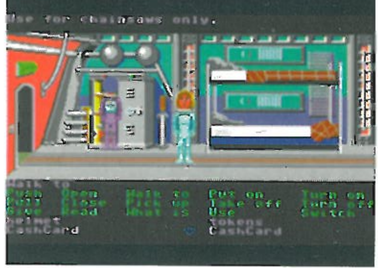
Los puzzles. Eso es lo que convierte a *Grim Fandando* en El Mejor Juego de Aventuras. Los puzzles de LucasArts no tienen parangón. Los de *Grim Fandango* son de lo más genial y exasperante al tiempo que, inexplicablemente, de lo más lógico. *Grim Fandango* es, además del Mejor Juego de Aventuras, El Más Difícil. Un momento estás intentando resolver cómo sacar una carretilla elevadora de un ascensor, y al otro... continúas sin resolver cómo sacar la carretilla elevadora del ascensor. Al final, te llega la inspiración y todo cambia, pero después te rechinan los dientes porque un cocodrilo gigante os bloquea el paso a ti y a tu chófer, Glottis.

Quien se esconde tras toda esta crueldad mental es Tim Schaffer (Jefe de Proyecto de *Grim Fandango*), el responsable no sólo de la idea original y las 7.000 ocurrencias ingeniosas, indirectas y verdades filosóficas contenidas en los diálogos, sino también (por si estás buscando a quien echarle las culpas) de los puzzles.

«Estos puzzles no son más difíciles que los de mi anterior juego», protesta Tim. «Lo que pasa es que hay *más* para trabajar a la vez.» Schaffer se refiere al enrevesado *Full Throttle*, juego que él mismo ideó, al igual que otras aventuras de LucasArts, como por ejemplo *Day of the Tentacle*. «Me resulta difícil juzgar el grado de dificultad de *Grim Fandango*», admite Tim. «Mucha gente me ha comentado que han conseguido llegar al final,



■ Tim Schaffer, el Jefe de Proyecto, posa con el reparto de Grim Fandango (a la izquierda) y en carne y hueso (arriba).



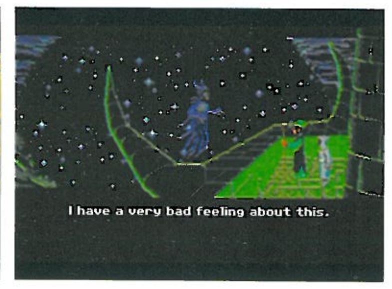
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988)

■ Ya en los años ochenta, los productos de LucasArts ofrecían una buena relación calidad-precio. Zak McKracken recorría Miami, México, el Triángulo de las Bermudas, y Egipto a la caza y captura de alienígenas, aunque no estaba solo, pues contaba con la ayuda de otros tres personajes, todos ellos jugables. Algo que no podían perderse las 286 personas que adquirieron el juego.



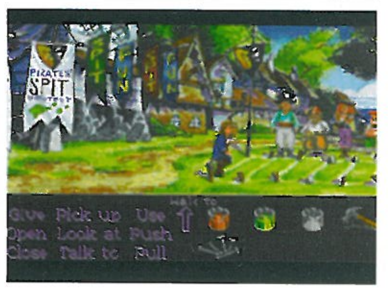
Indiana Jones and the Last Crusade (1989)

■ Resulta extraño que la división de juegos de aventuras de LucasArts esperara hasta 1989 para «plagiar» el relato de su propia productora cinematográfica (LucasFilm). No es de sorprender, pues, que aquélla triunfara con un juego que aunque era fiel a la historia de la película, no resultaba pan comido, ni siquiera para quien se supiera de memoria cada latigazo del guión interpretado por Harrison Ford y Sean Connery.



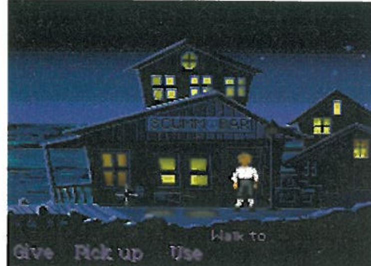
Loom (1990)

■ El que nadie recuerda. Debido, quizás, a que LucasArts optó por el mismo tipo de escenario fantástico, con hechiceros y magia, que por aquel entonces utilizaban todos los demás, por mucho que supieran darle al juego un toque menos aterrador.



The Secret of Monkey Island (1990)

■ El que todos recuerdan gracias al duelo espadachín, en el cual lo más importante era dominar las embestidas verbales en vez de las físicas. («Mis ojos están tan acostumbrados a ver gente como tú, desvanecida, a mis pies.» «Eso, ¿antes o después de oler tu aliento?). Comprar un barco significaba acceder a la sección *Three Trials*, tres secuencias de puzzles (verdaderos quebraderos de cabeza) que podías abordar en cualquier orden. Desde entonces, estos puzzles se han convertido en leyenda, y han servido de plantilla para las sucesivas aventuras de LucasArts.



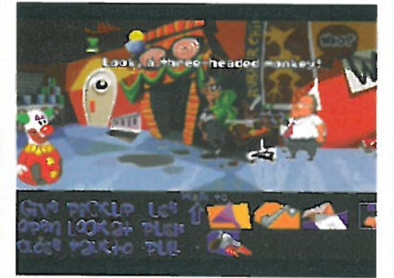
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

■ Bien sabido es que segundas partes nunca fueron buenas. Sin embargo, dos juegos confirman la excepción a la regla: *The Empire Strikes Back* y *Monkey Island 2*. Más completo, con mayores dosis de lucubración y, por raro que parezca, incluso más divertido que *The Secret of Monkey Island*. Lo más asombroso: incluía un concurso de escupitajos.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)

■ Éste fue, junto con *Monkey Island 2*, uno de los primeros juegos de aventuras «a lo grande», con cerca de 200 localizaciones. Y justo al final, cuando pensabas que ya todo se había acabado, resultaba que en realidad había tres maneras diferentes de completarlo.



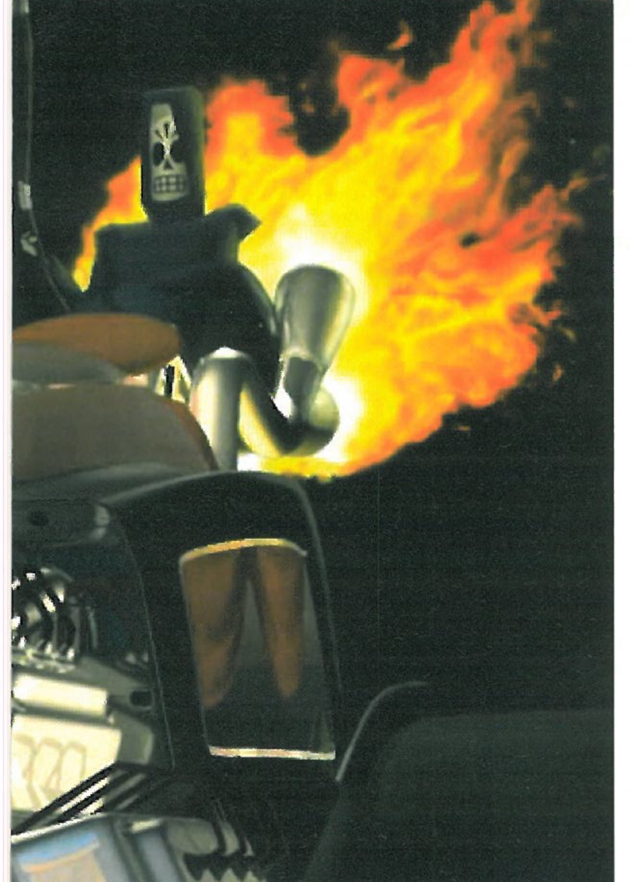
Day of the Tentacle (1993)

■ El enemigo: el tentáculo mutante color púrpura del Dr. Fred. La solución: la inteligente conversión de tres personajes, una en el pasado, otra en el presente y otra en el futuro. La solución a un problema de Bernard, por ejemplo, podía comportar que Hoagie hiciera algo 200 años antes. Todo este embrollo te conducía a varios y complicados acertijos.



Sam & Max Hit the Road (1993)

■ El título «Sam y Max : carretera y manta» ya dice bastante sobre el juego. De todas formas, cabría añadir que Sam es un perro y Max un conejo, que la carretera cruza toda América y que el juego está repleto de chistes y subjuegos maliciosos como «Wak-a-Rat» y «Carbomb».



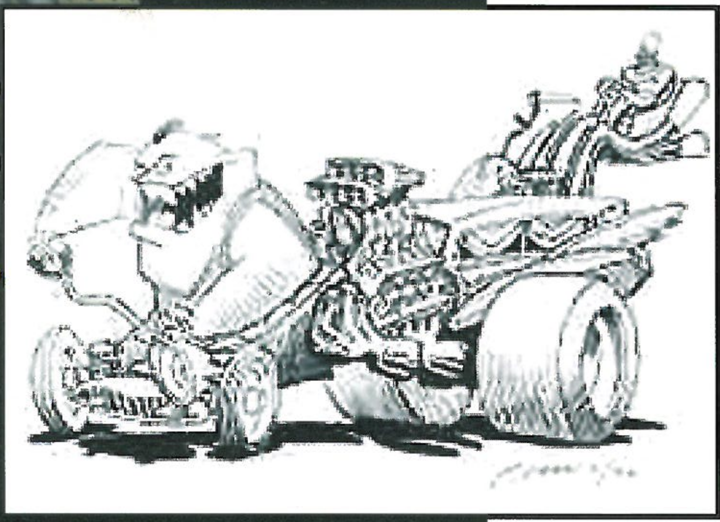
aunque la mayor parte de ellos reconoció que habían utilizado alguna de las guías de juego que puedes encontrar en Internet.»

Sin embargo, servirte de una guía de juego no tiene gracia. Es como abrir un regalo de Navidad antes de tiempo o robar dinero de la caja del Monopoly cuando nadie te ve. Schaffer también está de acuerdo: «Si utilizo alguna guía, me da la sensación de que el juego queda más limitado.»

«Me siento mal, e incluso 'sucio' si la utilizo.» Sin embargo, tras esa máscara de defensor del *fair play* videojueguil, Schaffer esconde algo de comprensión hacia «Los Más Débiles»: «¿Y qué le vas a hacer? —suspira. Si la gente normal, que no son devotos jugadores, simplemente no tienen tiempo para romperse la cabeza intentando solucionar un puzzle... A esas personas, las guías de juego les ayudan a terminar el juego y volver a su realidad, su vida cotidiana. A aquello que les aporta felicidad.»

¡Bah! Blandengue... Ni que *Grim Fandango* fuera algo imposible. Cierto es que los creadores pusieron tanto empeño en que nos resultara difícil que a veces desearías tirarte desde lo alto de la mismísima azotea donde se oculta Manny, pero siempre, al final, conseguirás salir adelante.

Tim Schaffer nos cuenta: «Para probar los juegos de aventuras, LucasArts organiza lo que yo llamo una 'orgía pizzera'. Cuando el desarrollo del juego está ya casi en su fase final, encargamos un mogollón de pizzas e invitamos a personas de los diferentes departamentos de la compañía para que jueguen y nos digan cuáles son, en su opinión, las partes más divertidas y las menos divertidas. También disponemos de otras personas que lo que hacen es llevarse el juego a casa, probarlo, y escribir sus comentarios. Recopilamos toda la información y, primero... la estudiamos, y después... la ignoramos, porque llegados a este punto del proyecto, ya estamos demasiado cansados e impacientes.» Hubo un tiempo en que las revistas de videojuegos se sentían en la obligación de ayudar a cada uno de sus lectores y, con ese propósito, editaban una sección especial. Escribías pidiendo ayuda para una parte en concreto de un juego en concreto, y un preocupado y fiel servidor de los redactores en plantilla reflexionaba sobre el problema y te daba la respuesta en el siguiente número de la revista. Esa sección, sin embargo, tuvo que dejar de editarse, porque todas las cartas hacían referencia a cómo podía Guybrush Threepwood escapar de Melee Island en *The Secret of Monkey Island*. Esperemos que eso no ocurra con *Grim Fandango*.



Boceto antiguo del vehículo de Manny.

TIM SCHAFFER ES EL RESPONSABLE DE LAS 7.000 OCURRENCIAS Y VERDADES FILOSÓFICAS CONTENIDAS EN LOS DIÁLOGOS

Eso, sin embargo, parece algo inevitable. De hecho, *Grim Fandango* tiene un rasgo en común con *Monkey Island* y muchas de las aventuras de LucasArts: al principio, te las has de ver con una serie de puzzles fáciles, para resolver paso a paso; pero, luego, justo cuando ya empezabas a sentirte seguro, debes apañártelas con tres tareas a la vez que tienen la pinta de ser de lo más irrealizables. En *Rubacava* tendrás que unir el pasadizo de salida para reforzarlo, hacer que Marino Naranja esté fuera de escena y encontrar herramientas para Glottis. Cada una de estas tareas consiste, a su vez, en descifrar una serie de intrincados minipuzzles.

«No existen dos juegos de aventuras con la misma estructura de puzzles, aunque, eso sí, repetimos algunas subestructuras una y otra vez», confiesa Tim. «Me he inspirado en la sección *Three Trials* (Las Tres Pruebas) de la versión original de *The Secret of Monkey Island* para todos mis diseños. En ese juego, cada prueba consistía en unos siete puzzles lineales, en los que se podía trabajar de forma simultánea e independiente de las otras dos pruebas. A todo el mundo le encantó "The Three Trials" de *Monkey Island*, por eso sigo explotando la idea. Los puzzles de *Rubacava* se basan en ese mismo modelo y, qué casualidad, ésta es la parte de *Grim Fandango* que la gente prefiere. La plantilla de *Three Trials* tiene algo mágico. No me preguntéis el qué. Probablemente tenga algo que ver con la cábala, pues el tres y el siete son números que traen suerte. O quizás sea el ambiente, pues ambas historias transcurren en ciudades cerca de agua. O que ambas secciones



Full Throttle (1994)

Este sórdido relato de moteros entrados en años acababa sabiendo a poco, aunque lo poco que había era realmente sensacional: divertido, bien ambientado y duro. Tim Schaffer, el diseñador del juego, nos cuenta: «Os sorprendería saber cuánta gente jugó con *Full Throttle* hasta el patio de la chatarra, pero que de ahí no pasaron. La gente pierde demasiado tiempo en la carretera minada, aunque enseguida puedes recuperarte y ganar a los demás. Es un juego de puzzles, no de acción, ¡para gritar con todas tus fuerzas! Cuando publiquemos la edición especial de *Full Throttle*, ya añadiré algún consejo».



The Dig (1995)

Este juego presentaba un atractivo añadido: se basaba en una idea que supuestamente habría concebido Steven Spielberg en su cuarto de baño. Un asteroide gigantesco se dirige hacia la Tierra -calma, que de eso hace cuatro años- y la NASA deberá iniciar una misión de investigación especial (y espacial). ¿El resultado? Un juego curiosamente sensato, sin las bromas que cabría esperar o exigir del equipo Lucas. No faltan, sin embargo, unos espléndidos efectos especiales a cargo de Industrial Light and Magic.



The Curse of Monkey Island (1997)

Que Ron Gilbert causara baja en el equipo de diseño de Monkey Island 1 y 2 no impidió que Guybrush Threepwood volviera a aparecer en una tercera aventura que resultaba tan entretenida como las dos anteriores. La barbería pirata llamada The Barbary Coast bien se merece una oportunidad. Eso, claro está, una vez hayas acabado con *Grim Fandango* y tu cerebro se haya tomado un buen respiro.



Grim Fandango (1998)

Y se acabó. Hemos llegado al final de la historia. Sólo de momento, pues este verano *Indiana Jones and the Infernal Machine*, que elevará las aventuras de LucasArts a un nuevo nivel tridimensional, estará a nuestra disposición.



¿Tengo espinacas en los dientes?

«A TODO EL MUNDO LE ENCANTÓ "THE THREE TRIALS", DE MONKEY ISLAND, POR ESO SIGO EXPLOTANDO LA IDEA»

mezclan tatuajes y alcohol. Junta todos esos elementos y habrás creado un videojuego.»

Ah, bueno, eso lo explica todo. Así de sencillo. Excepto una cosa: *Grim Fandango* es la primera aventura de LucasArts totalmente construida en 3D, lo que aporta no sólo mejores gráficos, sino toda una nueva dimensión (literalmente) a los puzzles. Con lo que ahora puedes encontrarte con castores en llamas saltándote sobre la cabeza, cintas transportadoras arrastrándote al mundo subacuático (y ese rollo de carretilla elevadora). El hecho de utilizar esta tercera dimensión en todo su potencial originó una especie de nuevo replanteamiento en LucasArts, que han encontrado una nueva fuente de inspiración en los juegos «familiares».

Como Tim Schaffer nos explica: «Diseñamos los puzzles de *Grim Fandango* después de jugar mucho con *Mario 64*, así que creo que andábamos buscando algo nuevo. En un juego 3D, el jugador está *ahí*, forma parte del espacio. Cuando pintas un cuadro, seguro que lo que te planteas es qué sentirán las personas que lo miren. En cambio, cuando eres arquitecto y creas un mundo tridimensional, tienes que preguntarte qué van a sentir las personas *ahí dentro*. Y eso marca la diferencia.»

Por lo tanto, ¿qué sientes exactamente cuando estás *ahí*, en el mismísimo interior de *Grim Fandango*? ¿Eres un jugador lo bastante aventajado como para aventurarte en un mundo en el que las recompensas superan los desafíos? ¿Podría tu cerebro resistir el agotador ataque del barco hundido en El Borde del Mundo, o el laberinto en El bosque Petrificado? ¿Serías capaz de contener las lágrimas antes de que lograras escapar de La Calabaza? ¿Podrían esos cautivadores gráficos y esos pegadizos ritmos de salsa «engancharte» una y otra vez hasta ser capaz de descifrar cada secreto pendiente de descubrir? Sólo hay un modo de averiguarlo, amigo.

Grim Fandango, para PC, lo distribuye Proein y tiene un PVP recomendado de 8.100 pesetas.



Guía de supervivencia en Grim Fandango

Cómo conseguir llegar de La Calabaza al Noveno Submundo sin sufrir mucho ni ojear demasiado la solución.

Por fin has dado el gran paso. Te has vestido de negro, con guadaña al hombro y todo, e insertado el primer CD de *Grim Fandango*. El pánico, sin embargo, se apodera de ti. Pero, tendrás que acostumbrarte, pues, al ser *Grim Fandango* El Juego de Aventuras Más Difícil, la frustración, a menudo, te hará dar vueltas de un lado a otro de la habitación. Aunque a veces también te hará saltar -eso mismo, saltar- de alegría cuando consigas encontrar la solución a un puzzle. Eso, si la encuentras de *motu proprio*. Si la presión es demasiado fuerte y te rindes y recurres -Dios no lo quiera- a una guía de juegos, te sentirás despreciable. Una rata. Una rata de cloaca. Así que, por favor, no lo hagas. Más vale que intentes lo siguiente:

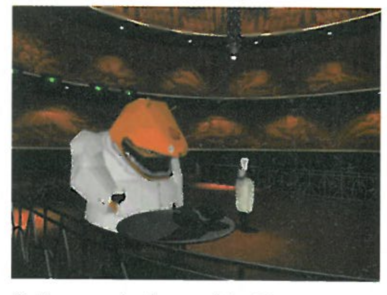
Si llevas toda una semana atascado:

¡Bueno, a ver! No ha funcionado. Andas por las calles de Rubacava como Pedro por su casa, podrías recitar al revés las ocurrencias de Manny y la pantalla de tu PC está a punto de echar chispas. Sentado sobre tu hombro, un diablillo rojo de cola puntiaguda te susurra: «¡Haz trampa! ¡Mira la respuesta! ¡Vamos, nadie se va a enterar!» Empiezas a asentir con la cabeza, resignado. Pero, que lo sepas: ríndete ahora y el sentimiento de culpabilidad te perseguirá durante el resto de tu vida. Así que más vale que te des otra oportunidad antes de continuar leyendo esto.

A continuación, te proporcionamos la solución a los diez puzzles más difíciles de *Grim Fandango*. Antes de la solución, encontrarás un par de pistas. Leer esto no se puede considerar técnicamente hacer trampa, aunque la verdad es que no te sentirás muy cómodo una vez lo hayas hecho. Para evitar que caiga en manos sospechosas, la información ha sido codificada. (No te facilitamos ningún descodificador -si no eres capaz de descifrar el código es que eres un caso perdido.)



1. ¿Qué pasa con esta máquina que cambia de posición los tubos? ¿Cómo entro ahí?
Según LucasArts, que tiene abierta una línea telefónica para consultas, ésta es la parte del juego sobre la cual han recibido más llamadas. El fenómeno quizás se deba a que es aquí donde el manual de ayuda se acaba. Ya lo sabes, pues, ¡no eres el único! Aun así, no te des por vencido ahora. O te odiarás a ti mismo.
Pista 1: Al alas ed ejalabme atse iha rop anugla nozar.
Pista 2: Saziuq le rodednev ed sobolg airdop etraduya.
Solución: Edip la rodednev ed sobolg nu onasug otreum. Seupsed eledip orto sam. Anell anu ed sal sarebot ed al aniuqam ed al alas ed ejalabme. Avell sol sobolg a al anicifo y solarit la nozub led oerroc. Ogeul odnauc le ed otneiminetnam ayah odabaca seneit euq rarap al atreup setna ed euq es erreic.



6. ¡Bueno, vale, de acuerdo! ¿Cómo consigo que Glottis salga del casino?
Saliendo. Es supersencillo, pero, si no has agudizado bien el oído, tendrás que tomar un buen impulso de lógica para resolverlo. Inténtalo antes de cerrar, ¿vale? ¿No?
Pista 1: ¿Ed ednod acas Sittolg le orenid?
Pista 2: Omoc Xam ecid, olos es arahcram is ut oiporp onisac av a al atorracnab.
Solución: Ev a ut onisac y illa sarartnocne al efej Negob. Ebus abirra y erba le lenap ed ut oriotircse. Atiuq le nami led oremun sod.



Glottis, el conductor, es el terror de todas las nenas.

Si llevas una hora atascado:

■ La euforia por haber resuelto el puzzle anterior se ha esfumado, y deambulas por la habitación preguntándote qué se supone que tendrás que hacer en el siguiente. ¿Qué es lo próximo que habrán preparado para ti esas diabólicas mentes de LucasArts? Hay tres formas de averiguarlo:

■ Habla con todo quisqui. Siempre puede haber alguien por ahí dispuesto a darte un consejo (Glottis puede convertirse, a menudo, en un buen aliado).

■ ¿Has explorado ya todos los rincones? Los puntos de salida colocados al borde de la pantalla pueden resultar, a veces, no tan obvios. Asegúrate, pues, que lo inspeccionas todo, incluso lo que muestre algún parecido, ni por remoto que sea, a una puerta o un sendero.

■ Observa la cabeza de Manny. No, no es broma. Él podría notar rápidamente, mientras camina, algo que tú has pasado por alto.



■ «¡Venga, haz trampa!», le decía una vocecita interior.



Si llevas un día atascado:

■ Sabes lo que se supone que deberías estar haciendo. Si encuentras cómo solucionarlo, acabarás hecho polvo. Pero si te vas a dormir ahora, sin haber sido capaz de resolverlo, sabes que no pararás de dar vueltas en la cama durante toda la noche. Albergas pocas esperanzas, y estás ya casi a punto de buscar la guía de juegos en la revista. No lo hagas. Echa un vistazo a la lista que te proporcionamos, y te garantizamos que el puzzle será tuyo:

■ ¿Hay algún personaje que parezca necesitar algo? Repasa tus últimas conversaciones (presiona F1 y después T) y mira si hay alguien a quien le falte algo (aunque él no se haya dado cuenta).

■ Te das cuenta de que algo pasa en la pantalla, y tienes a Manny que aún puede moverse. ¿No habrías de hacer algo, en vez de quedarte ahí quieto?

■ Utiliza la tecla «Examinar» y estudia cada objeto del inventario. Escucha atentamente a Manny por si deja caer alguna pista en sus descripciones.

■ ¿Hay algún objeto en el inventario que tenga forma de recipiente? ¿Deberías llenarlo? O, ¿su interior oculta algo?

■ Cuando intentes hacer algo, no desistas pensando que es imposible. En vez de eso, mira a Manny: ¿te está insinuando que vas por el buen camino? Si es así, quizás tengas que hacer alguna cosa antes o calcular mejor el tiempo.

■ Atento al consejo que te da Tim Schaffer: «Jugar juegos de aventuras con alguien más es algo que creo que siempre ayuda. Es más divertido que haya alguien más en la habitación, así podéis hablar sobre los puzzles y decidir turnos para ver quién se sienta delante del PC y quién camina arriba y abajo por la habitación, soltando a grito pelado las ideas.»

■ Si todo lo anterior no sirve, empuña la guadaña. No, no es broma.



2. ¡Vale, me rindo! Llevo caminando por este claro del Bosque Petrificado desde que tengo uso de razón.
Ni tan sólo un pequeño consejo en el manual. ¿Ah, no? Pues, toma ya...
Pista 1: ¿Sah odiel le orertel?
Pista 2: Olavell la oralc.
Solución: Egoc le orertel y olacoloc ne setnerefid seragul led oralc. Erpmeis alañes aicah le omsim oitis. Olatnalp illa.



3. ¿Cómo demonios saco esta carretilla elevadora del ascensor?
Vamos, que tu puedes hacerlo. Has pasado por alto algo que es muy lógico, y querrás que te pinchen cuando te des cuenta de lo que es.
Pista 1: Se rojem on alracas led rosnecsa.
Pista 2: Avresbo etnematneta sartneim le rosnecsa ebus y ajab.
Solución: Sartneim le rosnecsa ebus, acoloc etnemadipar sal saup ed al alliterrac ojabed ed al ajidner ed al atreup. Odnauc le rosnecsa es eeuqolb, ariter sal saup y seupsed salavele.



4. ¡Anda ya! ¿Cómo me cargo a Naranja?
Sí, tienes razón, éste es un poco enrevesado. Pero, al mismo tiempo, es de lo más lógico, acorde con el estilo clásico de LucasArts. Quizás deberías echarte un sueñecito antes de mirar la chuleta.
Pista 1: Saziuq on aes oirasecen euq le areum. Sairdop rignif us etreum.
Pista 2: On atserp ahcum noicneta a us adibeb.
Solución: Ne *Eulb Teksac*, anell le azitsor sovap noc auga ed raval sol sotalp. Eartsid a Ajnaran odnierba al atreup ed al areven e atceyni le auga ne us adibeb. Odnauc etse odimrod elatiuq sal sacalp ed noicacifitnedi y salacoloc ne nu oteleuqse led otisoped ed serevadac. Agertne le rotceted ocilatem a Ollirbmem.



5. ¡Ufff!. El asunto de la carrera de gatos y el resguardo del boleto.
¡Ah, sí! Éste es realmente complejo. No es imposible, más bien, posiblemente posible. De todas formas, vas a necesitar una memoria fotográfica.
Pista 1: Seneit al otof ed al arerrac, ¿elav? Al noitseuc se, ¿odnauc es ozih? Alanimaxe a odnof arap rartnocne anugla atsip.
Pista 2: Le elbigirid es ollertse ne us ejaiv laruguani. Orep, ¿odnauc oirruco ose? ¿Euq aid avell al etneg orerbmos?
Solución: Anoiccepsni le otnemunom Foopsnas: le ejaiv laruguani led ebligirid es ozilaer ne al adnuges anames ed arerrac. Y, omoc sodot navell orerbmos, ebed res Le Aid led Orerbmos –nu setram. Le oremun ed arerrac se licaf: le sies. Solacram ne al aniuqam y avell le odraugser a al anicifo.



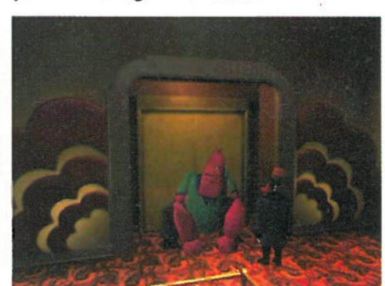
7. Esas anclas. ¡Madre mía!
Te podrías pasar noches enteras, peleándote con los controles del Limbo, subiendo y bajando las anclas con el cabrestante. Si por lo menos el barco hundido se moviera (un solo nudo bastaría).
Pista 1: Arim ed raderne sal salcna sadot satnuj.
Pista 2: Se secnotne odnauc ah odagell al aroh ed regoc a ut ehcnipmoc ocipocselet.
Solución: Avel le alcna ahcered, eveum le ocrab aicah al adreiuqzi y ajed reac le alcna ahcered. Naradeuq sadaderne. Avel le alcna adreiuqzi. Ahcnagne sal salcna noc ut añadaug. Avel le ahcna ahcered y eveum le ocrab aicah sarta.



8. ¡Qué frío! Llevo desde el jueves pasado encerrado en este sótano.
Llevas horas arrastrando ese hacha de acá para allá, ¿no es así? Éste es difícil, dificilísimo, pero, aun así te sentirás vacío si haces trampa.
Pista 1: ¿Aicah ednod es errucse le auga?
Pista 2: Adnuni al alas, alaicav y avresbo aicah ednod es errucse le auga.
Solución: Azilitu al añadaug ne al adilas ed auga led ohcet. Arig al evall ed osap arap radnuni al alas, alevleuv a raicav y avresob aicah ednod es errucse le auga. Ajed reac le ahcah illa.



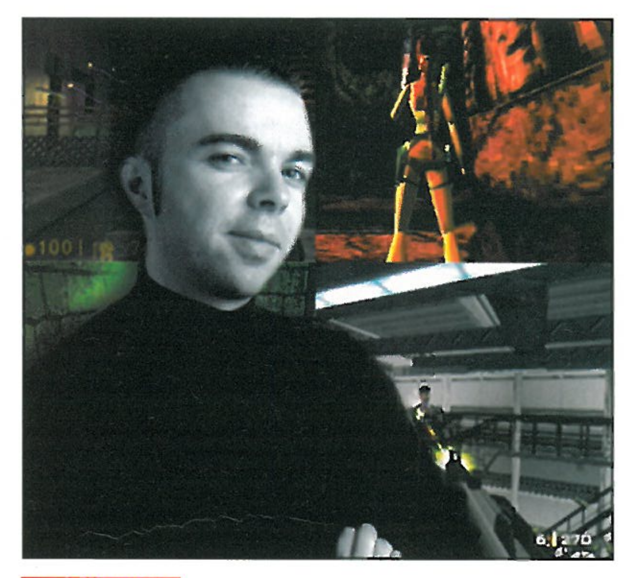
9. ¡Si Glottis no mueve rápido esta barca de aquí, lo mato!
El Borde del Mundo es un lugar superconfuso, y seguro que ya estás harto de ir de acá para allá con esa grúa. *Grim Fandango* tiene ciertamente sus altibajos.
Pista 1: Al acarb eneit euq res adazla areuf led auga ed anugla arenam.
Pista 2: Edeup euq al aurg etluser sam litu noc al etrap aresart.
Solución: Ajab al aurg a al ayalp ed al ahcered y azilitu adot al adiac sarta. Eveum al aurg a al adreiuqzi y alajab atsah al atnic arodatropsnart acitaucabus, euq airebed ratse esodneivom aicah le auga. Arit ed al acnalap arap euq al anedac es ederne y evleuv a rarit ed alle arap rahcnagne le alcna. Rop omitlu, ebus al aurg.



10. No me lo puedo creer. ¡Una pistola, otra vez!
Deambulas por La Calabaza sin la menor idea de dónde puedes conseguir una, ¿verdad? Debe de ser tentador sacar una hoja del libro de Bowlsley y echar a correr.
Pista 1: ¿Etsaton is Yelslwob abamarred ogla odnauc aiuh?
Pista 2: ¿Euq sairdop razilitu arap rev sal salleuh ed Alletuorps?
Solución: Animac aicah al aveuc ednod opacse Yelslwob, ne al adartne ed al avuec acas le rodarutirt ed onam y olanoicca arap rarit ovlop ed oseuh la oleus, etse es arah etnecsinimul e aracidni le onimac. Odnauc le otragal etnagig et euqata, azilitu le lortnoc otomer arap elraparta al aloc. Sarartnocne a Yelslwob, noc ol lauc sairebed... arap ed reel otse y arepucer un ocop ed amitseotua.

Infiltrados

Cuatro chicos obsesionados por los videojuegos. Uno en Japón, uno en América, uno que hace juegos para ganarse la vida, y uno que juega con ellos para ganarse la vida.



VA EN SERIO

Stuart Campbell

Nuestro nuevo jugador de Va en serio cree que Castlevania 64, pese a tener algunos defectos, sigue siendo irresistible.

Hola, lectores! Antes de empezar, me gustaría que os imaginarais algo conmigo. Imaginaos que estáis en un cine viendo Titanic. Ya hemos conocido a todos los personajes, hemos pasado una hora o así en el opulento ambiente del espléndido trasatlántico, nos hemos besuqueado un poco en el asiento trasero de un viejo coche, y nos hemos dirigido de manera temeraria y a toda máquina hacia un banco de icebergs, a pesar de que desde la sala de radio del barco nos habían dado algunos avisos de mal tiempo. (Está claro que es necesario hacer todas estas cosas, de lo contrario, cuando choquemos contra el enorme iceberg, nos importará un pimiento que todo el mundo se ahogue en el agua congelada.) En medio de la helada noche en el Atlántico, alguien grita «¡Iceberg! ¡Justo enfrente!» La pantalla ennegrece y reina el silencio, excepto por un molesto zumbido mecánico. Y, de repente, aparece el destello de un pequeño anuncio diciendo «Segunda pausa de carga. Esperen, por favor».

Bien, estoy contento de haberme quitado ese peso de encima. Y ahora, adelante con las quejas de verdad. Este mes me he dedicado, a jugar a *Castlevania 64*. Es un juego un poco raro, porque tiene algunos defectos colosales que te ponen de los nervios, incluyendo ese fatídico puzzle en el que un único error te mata al instante y te devuelve de nuevo al principio del nivel. Y, sin embargo, no soy capaz de dejarlo ni un momento. Estoy seguro de que la razón de ello estriba en la presencia de un factor que todavía es increíblemente poco común en los videojuegos: la dirección.

«Nos hemos besuqueado un poco en el asiento trasero de un viejo coche...»

Como ya sabéis, la mayoría de desarrolladores de videojuegos piensan que todo lo que tienen que hacer es colocar a un personaje en la pantalla en medio de algunos decorados bonitos y que ya está, que así se crea un mundo. Pero, en realidad, eso es como poner a los actores en escena, y obligarles después a permanecer inmóviles y a recitar su papel en el tono monótono de un presentador de telediarios. Un videojuego no tiene nada que ver con crear un estéril modelo de poliestireno para un centro comercial, sino en crear una atmósfera, una experiencia. Y *Castlevania 64* es consciente de esto desde un principio. Estás en el juego desde hace unos pocos segundos, corriendo por un bosque nublado y todo indica que también desierto; está lloviendo a cántaros y, de repente, oyes un trueno devastador. Un roble imponente se parte en dos, justo delante de ti, cayendo estrepitosamente al suelo todo envuelto en llamas. (Entonces, sólo para demostrar que no se trata de una casualidad, la tormenta le vuelve a hacer lo mismo a otro).

El efecto es inmediato. En estos momentos, ya tienes miedo y te sientes diminuto e insignificante, y todavía no te has encontrado a nadie. Cuando lo haces, es todavía peor. Los gruñidos del pequeño esqueleto que vuelve una y otra vez incluso después de haberle arrancado de un golpe la cabeza o las piernas son sólo un aperitivo. Apenas un minuto en el juego, y te encuentras a uno enorme, pero no es su tamaño colosal (ni sus convincentes movimientos de gorila) lo que asustan más. Gracias al inteligente uso que hace el juego de unos ángulos de cámara rasantes y oscilantes, y de un sonido espléndido y evocativo, el jefe esqueleto se convierte tangiblemente en un ser vivo. De pronto, se abalanza hacia la cámara, pasando sobre tu cabeza. Y entonces tú, sumido en el pánico, te mueves de un lado a otro para saber adónde ha ido. (Esto no se ha de interpretar como un fallo, sino como una ingeniosa recreación de la confusión y el caos creados por el tipo de desesperadas batallas a vida o muerte que el juego quiere representar). En estos momentos, sólo han transcurrido unos 90 segundos, y el juego ya ha logrado introducir más atmósfera que *Final Fantasy VII* en las primeras seis horas.

Que tan pocos juegos sean capaces de sugerir este ambiente tan envolvente (*Resident Evil* lo hace, *Banjo-Kazooie* lo hace, *Zelda* y *GoldenEye* lo logran con creces) es un poco triste. Que tan pocos lo lleguen a intentar es decepcionante. *Castlevania 64* está muy lejos de ser perfecto, pero a pesar de sus defectos es mucho más emocionante de jugar que, muy probablemente, cualquier otra cosa que vas a ver este año aparte de *Metal Gear Solid*. Y todo depende de la dirección. Si más desarrolladores de videojuegos trataran a sus personajes como seres vivos, y no como colecciones de polígonos, imaginaos lo que nos divertiríamos.

■ Stuart Campbell es un periodista especializado en videojuegos.





CONSEJOS

Neil Jackson

«¡Eso es, chico! ¡Cuando lo consigas, presume!»

En la clásica comedia de Mel Brooks Los Productores, Zero Mostel y Gene Wilder intentan hacer dinero produciendo lo que va a ser un proyecto condenado al fracaso con un presupuesto desorbitado y reclamando el seguro. Hay gente que cree que los productores de videojuegos todavía operan de la misma forma, pero ¿de qué va este trabajo en realidad?

Los productores son los proveedores de los fondos que se necesitan para la producción y financian el proyecto a la manera que aparece en *Los Productores*, dejando que sea el director quien se encargue de la creatividad. En el mundo de los videojuegos, se suele consultar al productor cuando un editor escoge ideas para desarrollar un videojuego, pero ese es, por norma general, el límite de su «chanchulleo».

¿Qué es lo que un productor hace en realidad, por tanto?

Bueno, es visto indistintamente como la cabeza de turco, el mal pagador, el ladrón de crédito o el topo de la corporación. Rara vez le concede a alguien el beneficio de la duda, normalmente porque, en el nivel más básico, él es quien carga con todas las culpas. Y con todos los marrones. En un proyecto típico, un productor se encarga de mantener por el buen camino todo lo relacionado con el proceso de desarrollo, y de informar al editor, al que tiene que explicar por qué Pepito el Desarrollador no ha logrado terminar el motor 3-D a tiempo, retrasando así el lanzamiento del juego en seis meses. Son los que pagan el pato por cualquier jugabilidad pésima, o por los efectos de sonido espantosamente metálicos. Tienen que justificar por qué no fue una buena idea, después de todo, gastarse un millón y medio de dólares en un juego basado en la película de la muñeca siliconada de moda (¡con lo duro que fue convencer a todo el mundo para que aceptaran participar en el proyecto).

También se espera de los productores que dirijan al equipo de Garantía de Calidad durante las pruebas. Explican qué partes del juego faltan, presumiblemente inacabadas, para que los examinadores puedan ir concentrándose en ellas mientras hacen las pruebas. Los examinadores y los productores trabajan juntos, con grupos integrados por miembros del público a los que piden que busquen fallos en la jugabilidad y que enumeren las cosas

que podrían hacerse más divertidas, más ruidosas, más emocionantes, más, bueno, más de todo, ¿vale?

Aparte de los ratos divertidos, los productores se pasan muchas horas haciendo un seguimiento de los costes, incluso manejando un presupuesto, dependiendo del productor y del editor para el que trabajen. Trabajarán con el equipo de márketing para ayudarles a entender el juego, y les echarán una mano cuando toque venderlo. Mientras tanto, supervisarán frenéticamente la preparación de los manuales, comprobando que el material publicitario propuesto se corresponda al menos una pizca con lo que hay realmente en el juego. Mucho del talento real de un productor se puede apreciar en su control del equipo (lo que se conoce indistintamente como hacer de niñera, de canguro, o «despabilar a los parásitos»).

Dependiendo del nivel de «artista» con el que tengan tratos, un productor también podría tener que ocuparse de la combinación de egos del equipo de la misma manera que del juego. Así que, después de todo, ¿cuándo aportan algo de creatividad?

Pese al mito de que un productor es medio hombre, medio teléfono móvil, esta gente puede aportar mucho al juego final. De alguna manera, nadie está en una mejor posición: sólo ellos son capaces de quedarse a un lado y seguir el proceso de creación del juego desde un punto de vista objetivo, al mismo tiempo que estiman qué es posible, cuánto puede costar, y si vale la pena el esfuerzo.

Como recompensa por todo este trabajo, los sueldos que se ofrecen varían enormemente. 4 millones de pesetas anuales podría considerarse bajo, pero hay productores que se han labrado el camino desde los departamentos de examinadores durante unos dos o tres años y que no cobran mucho más que eso. Muchos productores en compañías desarrolladoras independientes o editores pequeños ganan entre 5 y 6 millones de pesetas. Los más importantes cobrarían hasta 12 millones de pesetas, pero estos tipos no abundan, y a menudo no aguantan mucho en su puesto, ya que los editores exigen la cabeza del productor cuando un juego fracasa.

Asumiendo que todavía estés interesado en el trabajo, ¿qué calificaciones necesitarás para llegar a lo más alto? Bien, pocas que puedas obtener en la universidad o en la escuela. Necesitas mucha labia, una esmerada aptitud para manipular a gente y un cierto grado de ética (junto con la habilidad de deshacerte de ella como de aceite hirviendo cuando procede). He conocido productores que apenas sabían escribir, que eran un desastre en las matemáticas, o que tenían el don social de Adolf Hitler. Lo que de verdad caracteriza a los mejores productores es su ferviente amor por los videojuegos, y su apreciación del gran esfuerzo cerebral que se requiere para juntarlo todo. Ellos saben que, al final, el juego acabará saliendo, y que cuando lo haga, deberá ser bueno. Pero sobretodo, están preparados para hacer cualquier cosa por superar todos los obstáculos y terminar el juego. A no ser que lo cancelen antes, claro.

■ **Neil trabaja en Binary Asylum, donde está creando Star Treck: New Worlds. Mándale una nota a: backscreen@techno.demon.co.uk.**



CRONICAS TOKIOTAS

Jason Brookes

¿Pescar? ¿Conducir trenes? En Japón todo lo hacen a lo grande.



En un país en que el consumismo ha colonizado hasta el último reducto del ocio, los videojuegos inspiran la producción desquiciada de cachivaches totalmente inútiles. Más o menos a diario aparece alguna tontería en las tiendas de videojuegos japonesas, ya sea la última encarnación de un simulador de citas amorosas, o una remezcla en CD audio de las melodías más famosas de las batallas RPG, interpretadas por la Orquesta Sinfónica de Viena (bueno, no tanto).

La triste verdad es que en Japón hay suficientes fanáticos per cápita (FPC) para hacer rentable el *merchandising* de videojuegos muy dudosos. Tomemos el ejemplo de los trenes. Aquí un dedicado forofo de trenes no sólo puede jactarse de que su país tenga el sistema de ferrocarriles más puntual del mundo, el Shinkansen (tren bala), sino que gracias a la popularísima serie de simuladores de trenes *Densha Da Go!* («¡Vamos en tren!»), también puede vivir su sueño en arcade y PlayStation. Oh, el regocijo de viajar por las afueras de Tokio a una velocidad constante de 70 Km. por hora, llegar después a una estación, esperar la señal del guardia y arrancar de nuevo. Algo que es mucho más divertido, naturalmente, si tienes el equipo de freno y aceleración adecuado, por lo que el año pasado la maravillosa gente de Taito puso a la disposición del público una caja de control repleta de todos los mandos y botones necesarios.

A decir verdad, desde que los videojuegos invaden todos los aspectos de la vida cotidiana en Japón, ni siquiera los simples placeres del campo están a salvo de las corruptas garras de los fabricantes de juegos. Y pescar es lo que está ahora de moda. Muy interesados en aprovecharse del éxito de la recreativa de pesca *Get Bass* de Sega, las compañías de videojuegos no han tardado en advertir el potencial del pasatiempo más aburrido que el hombre conoce. Gracias a ellas, en lugar de sentarte en una ribera fangosa, asiendo un termo de sopa y pareciendo el hombre más miserable del mundo, ahora puedes encender tu PlayStation y llenar la nevera de carpas en unos diez minutos.

De hecho, tal es la popularidad de los juegos de pesca, que las compañías han estado trabajando con mucho empeño para sacar títulos nuevos, y recientemente se anunció una colección de simuladores para la primavera, completada con unos controladores de primera clase. *Bass Tsuri ni Ikou!* (literalmente, «¡Vamos a Pescar Lubinas!»), de Banpresto, no sólo te permite atrapar peces con un equipo patrocinado por los grandes fabricantes, sino que también te ofrece una perspectiva del pobre pez, mientras va por todas partes en busca de comida. Por su parte, *Bass Raise*, de Bandai, te permite guardar los peces que atrapes en tu PocketStation, donde los puedes alimentar y ver cómo se convierten en peces grandes. La razón por la que alguien querría hacer algo así, escapa a mi lógica totalmente.

Pero si crees que los simuladores de pesca son aburridos, espera a poner las manos en la oleada de simuladores de negocios para PlayStation. Siguiendo la estela de las emociones extremas que nos provocaron *The Convenience Store* y *The Convenience Store 2*, de Human Software, juegos en los que puedes llegar a manejar el equivalente japonés de un Comprador Feliz, nos encontramos con *Shijyou Saikyou no Menu* («El Restaurante Familiar»). Este nuevo producto enseña a los jugadores a poner un restaurante de pasta, y cubre todos los aspectos, desde elegir una buena ubicación y comprobar la competencia en el área, hasta diseñar y decorar el restaurante, contratar e instruir al personal, e incluso concebir un menú aceptable. Olvídate de los controladores de trenes, la diversión en las periferias japonesas es una cocina de cuatro fogones que lleva incorporada una olla para estofado.

■ **Jason dirigió la revista Edge, y pasa el rato en Japón. Y hace gemir de manera muy preocupante el coche de Neil.**





AMERICAN EXPRESS

Simon Cox

Perdido en el complejo mundo estadounidense de los juegos on-line.



Antes de dejar Inglaterra e instalarme aquí, recuerdo los denodados esfuerzos del departamento de márketing de British Telecom para promover su servicio de partidas on-line. Crearon un anuncio donde aparecían dos chavales un poco atontados que se iban poniendo rojos de ira tras fallar, por tercera vez, el saque inicial de su juego de fútbol en el modo multijugador.

Hoy en día, la escena de los juegos *on-line* está cambiando. Europa está conectándose a una velocidad alarmante.

Pero siempre ha sido América la que ha llevado la delantera. Internet se está convirtiendo muy rápidamente en algo común en cada hogar norteamericano con un ordenador. Este crecimiento está impulsado por dos fuerzas gemelas: la de las llamadas locales, que son casi gratis (pagas una cuota mensual muy pequeña en vez de llamadas individuales), y la de las reducidas tarifas de los proveedores de servicios de Internet, que te pueden conectar por una cuota mensual que ronda el precio de una pizza.

Así que, ¿qué hace un jugador americano normal y corriente cuando está *on-line*? Supongo yo que echar un vistazo a «un día en la vida de un joven jugador *on-line*» nos ayudará a hacernos una idea de lo que ocurre aquí.

6pm: vuelve del trabajo, va derecho a su habitación y da un portazo antes de que su madre le pueda preguntar si ha conocido a alguna chica interesante últimamente. Pega cromos en su álbum y se le pasa por la cabeza teñirse el pelo de verde. Enciende el PC y empieza a buscar un juego.

Primera parada: la sede de *Ultima Online*, de Origin, en la que navega brevemente mientras desea tener una tarjeta de crédito para pagar los 9.95 dólares que cuesta la subscripción que le permitiría vagar por el mundo como un caballero de la Edad Media, mucho más bueno que él en esto de ligarse chicas. Con más de un millón de socios, las oportunidades de durar toda una noche en el mítico mundo de Britannia son muy escasas; sería exterminado en milésimas de segundo por los jugadores más expertos, siempre dispuestos a lanzarse a la caza del novato.

7pm: se tiñe el pelo de verde. Le sienta como un tiro y mañana le van a romper la cara a patadas por parecerse a un pariente lejano de la rana Gustavo.

8pm: carga *Starcraft* y lo recorre hasta Battle.net, una página que pertenece y está dirigida por Blizzard, la compañía que hace los juegos de estrategia *Starcraft* y *Warcraft*, y el exitoso RPG *Diablo*. Es gratis y rápido, y consigue un partida en pocos minutos. Se olvida de la evidente falta de control sobre su propia vida mientras envía de cabeza a la muerte a 50 marines del espacio a las 8:15pm.

8:16pm: entra en Heat.net, que es un servicio gratuito. Los mejores juegos para esta semana son *Quake* y *Quake II*, seguidos de cerca por otro RPG, esta vez basado en el universo de *Dragones y Mazmorras*, *Baldur's Gate*, de Interplay. Considera durante un momento jugar como el Ladrón (mucho mejor en esto de ligar que él). Al final, opta por una rápida partida a *Quake II*, donde consigue ser eliminado 36 veces en el espacio récord de tres minutos. Le echa la culpa a los escasos *frames* por segundo (todo se vuelve más lento cuando pasan muchas cosas a la vez) y al hecho de que ha perdido su lanzacohetes».

8:30pm: decide intentarlo en uno de los destinos más antiguos de los juegos *on-line*, Mplayer. Carga la página http://www.mplayer.com/, que proclama a viva voz «¡Más de dos millones y medio de miembros jugando en todo el mundo!» Se imagina que algunos de ellos deben ser chicas y se queda. MPlayer insiste en la idea de la "comunidad" de usuarios, así que salta a la sección Gamers (jugadores) esperando encontrar a algunos individuos que compartan su opinión de la vida y con los que forjar una amistad de por vida. O si no, por lo menos, para intercambiar algún *e-mail* guarro con una nena en el anonimato. Le disuade de esta idea el hecho de que aquí es donde su padre se conecta para jugar al bridge o al póquer (y posiblemente también para intercambiar algún *e-mail* guarro con alguna nena en el anonimato que no es su madre).

9:00pm: comprueba Zone.com, el servicio de juegos *on-line* de Microsoft Corp. Es gratis, pero hay muchos anuncios y el único juego disponible parece ser *Age of Empires*. No hay mención alguna de mujeres por ninguna parte. Empieza a jugar a *Age of Empires*, envía a un leñador a talar madera, imaginándose que el resto se hará solo. Vuelve media hora más tarde para encontrarse con un leñador, con un montón de leña y con 300 romanos fuertemente armados montados a caballo formando una ordenada línea y a punto de enviarle al otro barrio.

10:00pm: Su madre le dice que apague el ordenador y se meta en la cama, le sigue una discusión de la que sale derrotado. Refunfuña «odio a mis padres» y jura que nunca será como ellos cuando crezca.

Diez años más tarde, crece. Carga la página de bridge. Igualito que sus padres.

■ **Simon está en estos momentos trabajando en los siniestros «proyectos especiales» de Image Media.**



Virtuosamente Perfecta

Sarah Brian, la estrella de la serie Virtua Fighter de Sega no es más que una aplicada colegiala que se sabe de memoria la lista de los Reyes Godos. Cuando no estudia le da caña a los luchadores de sumo.





Este año se conmemora el centenario del nacimiento de Vladimir Nabokov, el genial y controvertido escritor ruso-americano. Como sabrás, la más conocida -y escandalosa- de sus obras es Lolita, la historia de amor entre un maduro profesor y su hijastra. Top Juegos se une a los fastos de la celebración y le rinde homenaje con la inclusión en Femme Virtual de una Lolita un tanto guerrera.

Sabemos de ella que es la hermana de Jackie Bryant y nos es familiar ese ajustado mono azul y la cola de caballo rubia. Nos hemos dado cuenta también de que cambia de pendientes en cada nivel de Virtua Fighter. Mucho rollo, pero, ¿qué sabemos de Sarah Bryant, la persona?

Fuentes bien informadas cercanas a su persona nos han comentado que la adrenalina, las películas de gladiadores y volar son sus aficiones. No nos han hablado del chicle de fresa, consustancial a toda Lolita que se precie. Sus fobias son: las 2D, la sangre, los fondos de scrolling, la burocracia y la crueldad con los animales.

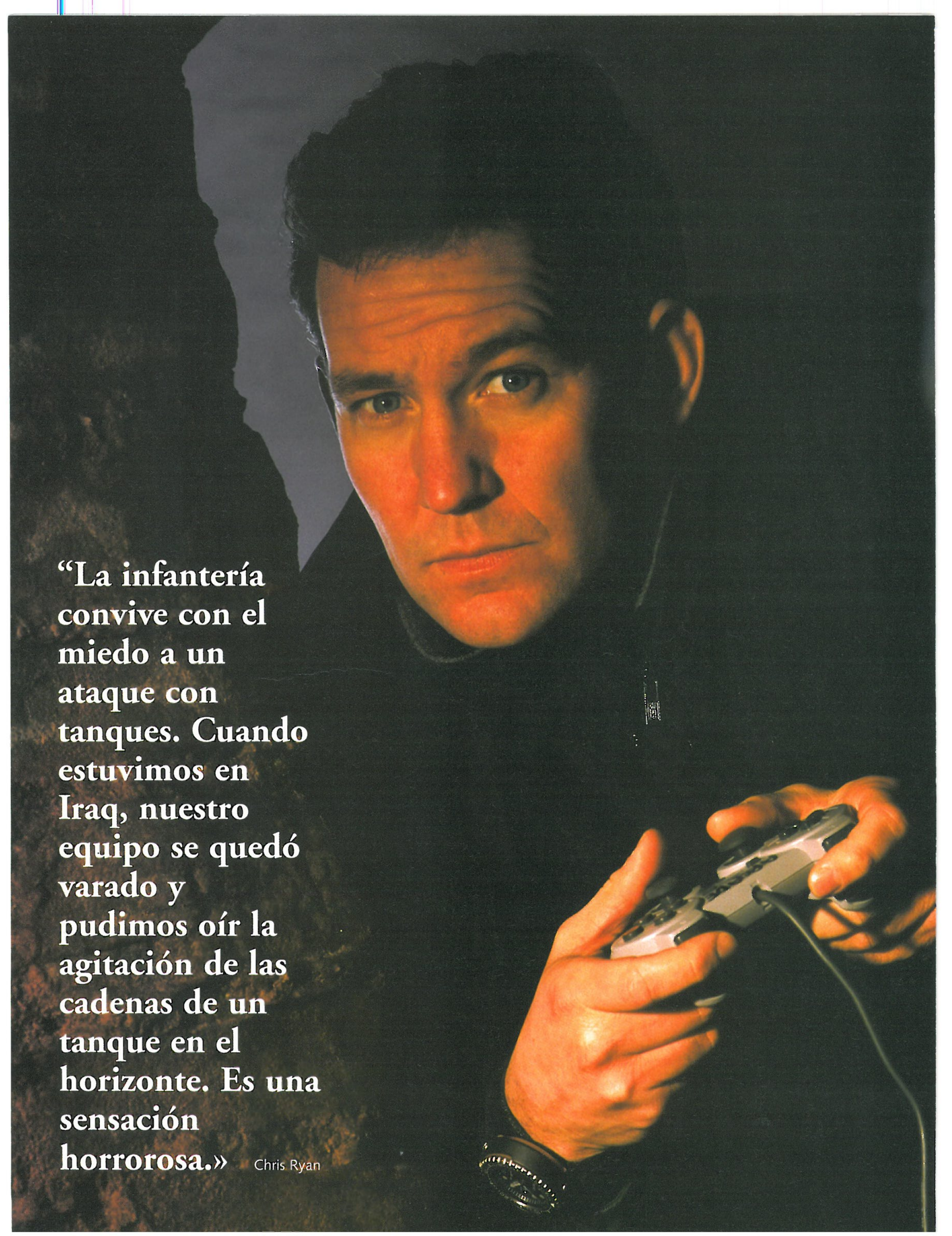
Más datos: mide poco más de 1,60 m. y nació el 7 de abril de 1973. Admira a gente como Lion Rafale, Atila y Suzuki Yu. Sin embargo, su hombre ideal es «fuerte y duro, aunque no cuando está conmigo». Y, ¿cómo es un día cualquiera en su vida? «Me levanto a las siete de la mañana y corro ocho kilómetros hasta el gimnasio. Luego tomo el tren y medito durante una hora antes de entrar a clase. A la vuelta, más gimnasio.»

Seguimos sin saber mucho acerca de ella.

«Por un lado, Sarah es una damita que necesita ayuda», comenta Eric Hammond, de Sega. «Es una estudiante universitaria con el coco comido por una perversa corporación con el objeto de convertirla en una máquina de luchar. Por otro lado», advierte Eric, «puede ser una chica mala, que sabe cómo defenderse y salir de todos los líos en los que se mete.»

En cualquier caso, preferimos verle el lado bueno. Con movimientos exclusivos como el combo rising knee (tres rápidos puñetazos a la cabeza seguidos de un rodillazo en la entrepierna) y el spinning heel kick (taconazo giróvago), no es una mujer para tomarse a la ligera. Al menos, no sin protección.

Sarah Bryant es una de los doce luchadores que protagonizan la serie Virtua Fighter de Sega. Te hablamos de la Dreamcast y de Virtua Fighter en el primer número de Top Juegos.


“La infantería convive con el miedo a un ataque con tanques. Cuando estuvimos en Iraq, nuestro equipo se quedó varado y pudimos oír la agitación de las cadenas de un tanque en el horizonte. Es una sensación horrorosa.»
Chris Ryan

¿VA EN SERIO?

¿CUAN AUTENTICO ES METAL GEAR SOLID?

Top Juegos **toma nota mientras el ex soldado de las SAS Chris Ryan somete *Metal Gear Solid* al test de realismo.**

Chris Ryan se incorporó al 22° regimiento de las SAS (fuerzas aéreas especiales británicas) en 1984 a la edad de 23 años. Dio la vuelta al mundo en su lucha sin cuartel contra el terrorismo internacional, y sirvió como comandante del equipo de francotiradores del cuerpo de Proyectos Especiales. En 1991, durante la Guerra del Golfo, participó en una de las misiones contra Irak, y fue el único miembro de una patrulla de ocho hombres que atravesó las líneas enemigas sin ser capturado. Fue condecorado con la Medalla Militar por su arriesgada travesía de 300 kilómetros de desierto y montañas en el oeste de Irak. En la actualidad, Chris trabaja como guardaespaldas y escribe bestsellers de intriga bélica.

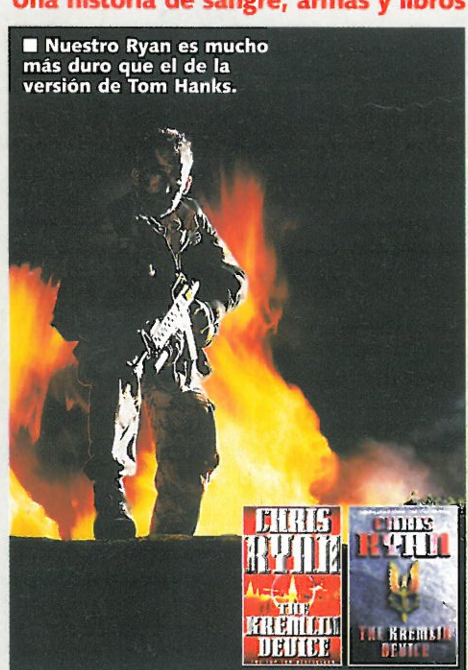
El héroe de *Metal Gear Solid*, Solid Snake, es un antiguo agente secreto de las Fuerzas

■ Chris se dirige sigilosamente al ascensor del primer nivel (pero se lo hemos soplado todo).

¿Quién es Chris Ryan?

Una historia de sangre, armas y libros

■ Nuestro Ryan es mucho más duro que el de la versión de Tom Hanks.



■ Desde que se retiró de las SAS, Chris Ryan ha escrito cuatro libros. El primero, The One That Got Away, es un informe autobiográfico de su huida de Iraq en las misiones Bravo Two Zero en 1991. Las dos novelas posteriores, Stand By, Stand By y Zero Option, fueron *bestsellers* en su momento. Su última obra, The Kremlin Device, es la historia de un sargento de las SAS, Geordie Sharp. Sharp cree que su misión en Rusia es la de ayudar a combatir la mafia. Sin embargo, pronto descubrirá unas instrucciones mucho más siniestras, las de colocar un mecanismo nuclear en las alcantarillas de Moscú.

Especiales, un maestro de la cautela entrenado para ser una máquina de matar. Hasta el momento en que fue obligado a abandonar sus vacaciones para la misión *Metal Gear Solid*, se entretenía entrenando huskies en Alaska.

Chris Ryan conoce a Solid Snake.

«¡Su nombre no me acaba de convencer!» ríe Chris entre dientes, insistiendo en que un agente secreto de verdad no llegaría muy lejos con un apodo tan ridículo. Pero Snake es un héroe, protestamos nosotros. Es un veterano de los juegos *Metal Gear* de NES y es adorado como un dios en su Japón natal. Chris finalmente admite que sí, que está bien que Snake tenga un nombre tonto, siempre y cuando haga bien su trabajo. Y con este asunto arreglado, empezamos a jugar.

La intro revela que el ex Fuerzas Especiales Solid Snake ha sido contratado por el dudoso «Coronel», que reivindica estar trabajando para el gobierno de los Estados Unidos. Ésta es una relación bastante compleja, sin embargo, ya que Konami, el creador de MGS, se ha cuidado mucho de no dar ninguna nacionalidad en particular, ni ninguna clase de lealtad política a *Solid Snake*. Pero, ¿se puede realmente contratar a los ex soldados de la SAS de esta manera?

«Oh, claro, hay un montón de trabajo que hacer ahí fuera», dice Chris. «Te piden que colabores con ellos todo tipo de gobiernos y organizaciones, y algunas veces se trata de trabajos arriesgados o ilegales, aunque un 99% de los chicos no los aceptarían si se oliesen algo dudoso. Lo que tienes que hacer en muchos de esos trabajos es entrenar a equipos militares.»

¿Así que Chris aceptaría la misión de Snake?

«Yo mismo soy un guardaespaldas en estos momentos; muchos de los guardaespaldas mejor pagados son ex agentes de las SAS. En cuanto a las misiones especiales, yo y un grupo de guardaespaldas que pertenecimos a las SAS fuimos contratados a través de nuestra compañía el año pasado para recuperar un buque que había sido secuestrado en el Mediterráneo. El gobierno británico tenía intereses en el asunto, pero no quería desplegar tropas británicas, así que allá fuimos nosotros. Por lo tanto, sí, este tipo de cosas pueden suceder. Sin duda.»

Pero, ¿refleja exactamente *Metal Gear Solid* lo que es embarcarse en una misión de esta envergadura? Una gran parte del atractivo del juego reside en el hecho de tener que avanzar con sigilo. En lugar de sacar las pistolas y abrir fuego a la manera de la mayoría de juegos de acción en tercera persona, el objetivo aquí es eludir a los enemigos y sólo disparar cuando es absolutamente necesario. Una vez que un disparo indica la presencia de Snake, hay un despliegue inmediato de guardias.

La palabra clave en este juego es el sigilo. El hecho de poder andar justo detrás de los guardias o estar de pie al otro lado del arco de sus linternas sin ser visto puede parecer increíble, pero Chris nos confirma las credenciales del juego.

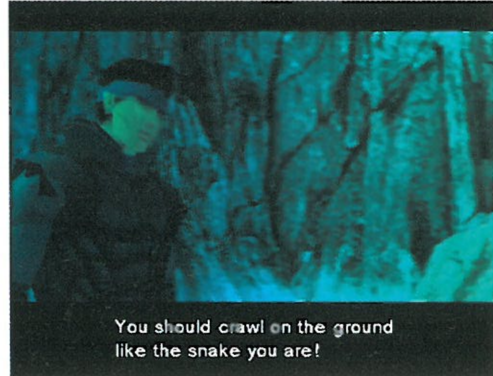
«Cuando estás escondido en la oscuridad y la gente utiliza linternas para buscarte, se destruye del todo su visión nocturna«, explica él. «Yo me he encontrado con gente iluminándome una parte del cuerpo o avanzando directamente hacia mí sin verme.»

A medida que se despliega el escenario del juego, no nos podemos resistir a saltar a la secuencia de la caja de cartón para mostrarle el gran placer de obtener información estando escondido dentro de ella, y después marcharte arrastrando los pies, para la confusión de los guardias más cercanos (esta escena fue, de hecho, protagonista de la sección *El corazón en un puño* el mes pasado). ¿De verdad que esto no puede ser un procedimiento estándar de la SAS?

«NO IMPORTA QUE SNAKE TENGA UN NOMBRE TONTO, SIEMPRE Y CUANDO HAGA BIEN SU TRABAJO.» Chris Ryan







■ Da miedo, es divertido, es incluso sexy. Pero, ¿hasta qué punto es realista Metal Gear Solid?

Metal Gear Solid

Informe sobre el gran éxito de Konami.



Formato: PlayStation | Editor: Konami | Desarrollador: Konami
Precio: 8.990 pesetas Value Pack 13.990 pesetas | Jugadores: 1 | *****

■ A no ser que hayas estado viviendo en una remota isla de Alaska durante el último año, ya lo sabrás todo acerca de *Metal Gear Solid* para PlayStation. Es la ingeniosa invención de Hideo Kojima de Konami, y está muy bien considerado gracias a que depende del sigilio más que de los disparos para asegurarte el éxito en la partida. Nuestro consejo, si todavía no has pillado un ejemplar de este clásico de cinco estrellas, es que vayas enseguida a tu tienda más cercana. Sólo tardarás unas miserables 13 horas en completarlo, pero durante este tiempo, la combinación de puzzles, aventuras y disparos, junto con un argumento maduro que va evolucionando, te van a fascinar.

Comprensiblemente divertido por las escaramuzas de Snake, Chris es instado a recordar un incidente de origen similar. «Fue como si lo hubiesen sacado de una vieja película. Ocurrió en Alemania, me estaba fugando y me topé en una colina con unos 20 tíos que me estaban persiguiendo. Vi el comedero de una vaca ahí cerca, lo volqué y me escondí debajo.» Sonríe pensativo. «No me encontraron nunca.»

Vayamos a por el resto del equipo de *Metal Gear Solid*, entonces. Sería imposible completar el juego (o por lo menos entender los complejos motivos para la misión de Snake) sin el contacto por radio Codec entre Snake y el Coronel. La voz del Codec es la de Mei Ling, la ayudante del Coronel, y mientras su inacabable rollo de proverbios chinos acaba siendo exasperante, la verdad es que, sin la radio, Snake se encontraría en un buen aprieto.

Según el juego, el propio Codec utiliza un sistema de injertos nerviosos para estimular los huesos internos del oído de Snake. Es una fantasía futurista, pero ¿cómo mantendría el contacto con el mundo exterior alguien en una misión similar?

«El equipo de radio siempre es bastante aparatoso», explica Chris. «Puedes tener un receptor satélite que, con una antena, puede transmitir mensajes a cualquier parte del mundo. Sin embargo, para hacerlo a prueba de soldado, el receptor está normalmente revestido de una pulgada de acero sólido y es más o menos del tamaño de un maletín pequeño. Hoy en día un equipo de radio moderno incluye también un ordenador portátil que puede encriptar tus mensajes automáticamente. Antes teníamos que sentarnos con un libro para ir resolviendo todos los códigos.»

¿Así que es poco probable que Snake se beneficiara de los dulces comentarios de Mei Ling a través de la radio en una misión real?

«Cualquiera que fuere el tamaño de su equipo -puntualiza Chris- Snake no podría usarlo en el interior de un edificio, de manera que estaría solo.»

Pasemos entonces al hardware más sexy, al material que produce las explosiones más ruidosas. En su misión a la busca del presidente de ArmsTech, Snake tiene que abrirse camino dinamitando una serie de paredes falsas. El explosivo que elige es el C4, un término genuinamente americano para el plástico explosivo. Es un procedimiento con el que Chris está muy familiarizado, pero no está muy seguro de que el método de Snake de colocarlo en el suelo tuviese el efecto necesario en la vida real.

«NATURALMENTE, SI LAS BISAGRAS SON VISIBLES, PUEDES VOLARLAS CON UNA ESCOPETA DE CALIBRE 12.» Chris Ryan

«Si lo pusiera en el suelo, toda la energía se disiparía», señala Chris. «En realidad tienes que utilizar una carga con una forma determinada, que coloca el explosivo de la manera exacta, y después pegarlo a la pared. Solíamos hacer cargas de este tipo llenando de explosivos la parte inferior de una botella de vino con el extremo cónico mirando hacia dentro.»

¿Y también tú utilizarías C4?

«Para volar puertas utilizaríamos un explosivo llamado Detcord, que se parece a una cuerda de tender. Si pegas una tira en el medio de la puerta, puedes quedarte a un lado, y cuando se detona, la puerta se rompe en dos. Pero, naturalmente, si las bisagras son visibles, puedes volarlas con una escopeta de calibre 12.»

Una vez se ha abierto paso a través de unas cuantas paredes, Snake se encuentra en un corredor en el que empieza a ser disparado por rifles automáticos controlados por cámara y enganchados a la pared. ¿Es ésta un medida de seguridad factible? ¿Disuadiría esto a Chris?

«No mucho, porque a no ser que alguien la maneje, una máquina no puede distinguir entre amigo o enemigo. Dicho esto, estoy seguro de que se está trabajando en la tecnología que lo permita.»

Para inutilizar cualquier tipo de componentes electrónicos tales como las pistolas fijadas a la pared, Snake utiliza una granada Chaff. Ésto es una licencia poética por parte de los creadores del juego, pero Chris explica la base de esta idea.

«Todas las granadas son anti persona, todavía nadie ha inventado algo tan pequeño que pueda destruir los componentes electrónicos. Hay un tipo de bomba nuclear que crea algo llamado un EMP (pulso electromagnético). El EMP destruye todo lo que contenga un chip informático, de manera que puede aniquilar completamente los sistemas de comunicación y de producción de un país entero. Que yo sepa, nada así existe a una escala más pequeña.»

¿Qué hay de los campos de minas que Snake tiene que franquear tan a menudo? Su informador secreto, Garganta Profunda, se refiere a ellos en primer lugar como Claymores; ¿es ese el nombre real?

«No, son algo diferente. Una mina Claymore no está enterrada, es básicamente un aparato explosivo lleno de cojinetes de bolas dirigido hacia un enemigo. Se puede detonar desde lejos o utilizando una cuerda de trampa. Las minas que Snake se encuentra aquí están probablemente enterradas y activadas por un salto.»

¿Y cuáles son las peores en la vida real?

«Depende de lo que intentes conseguir. A menudo un ejército coloca minas diseñadas para impactar contra el estómago con la intención de herir y lisiar, lo que desmoraliza a las tropas y hace mermar los recursos médicos.»

¡Qué bonito! Snake puede ver la posición de las minas con unas gafas térmicas, pero según Chris, esto es otra invención del juego.

«Las imágenes térmicas sólo pueden detectar fuentes de calor y, obviamente, no emana ningún tipo de calor de una mina.»

Al menos, hasta que no es demasiado tarde.

«Tendrías que utilizar un detector de minas o un dragaminas, que es un tipo de detector de



metal. De otra manera, cruzar un campo de minas es un proceso muy lento, tendrías que ir clavando un cuchillo en el suelo cada pocos centímetros.»

Snake también utiliza sus gafas térmicas para detectar rayos infrarrojos, pero esta vez no se trata de la invención de un cuento chino como las anteriores. «Hay gafas que puedes llevar para ver luz infrarroja», dice Chris. «Se llaman Passive Night Goggles, o PNGs. Yo las he usado.»

Una de las mejoras escenas de jefes en *Metal Gear Solid* es el encuentro de Snake con el tanque de Vulcan Raven. El terror de verse en una situación de uno contra uno con una enorme máquina armada está fielmente representada en el juego, y lo que ha impresionado particularmente a Chris han sido los estruendos del Dual Shock pad, que representan tanto el movimiento del suelo como el aumento correspondiente del ritmo cardíaco. Chris conoce esa sensación. «Las tropas de infantería conviven con el miedo a un ataque con tanques. Cuando estuvimos en Iraq, nuestro equipo se quedó varado y pudimos oír la agitación de las cadenas de un tanque en el horizonte. Es una sensación horrorosa. Los tanques pueden disparar una descarga de tiros cubriendo un área enorme y si nos hubiesen disparado a nosotros, nos hubiesen hecho trizas. Por suerte, se trataba sólo de una excavadora.»

Cuando te enfrentas al tanque en *Metal Gear Solid* por primera vez, es difícil saber cómo se debe actuar, ya que el cañón principal te puede matar con una única descarga. En realidad, tienes que inutilizar la ametralladora principal con una granada Chaff, lo que te permitirá arrastrarte por el borde del campo de batalla hasta que estés lo bastante cerca del tanque. Mientras hagas que Snake se siga moviendo, puedes esquivar, como norma general, el fuego de la ametralladora hasta que llegas a un lado del tanque, donde una granada bien puesta destruirá al artillero. Cuando le demostramos esta maniobra, Chris apreció su ingenuidad, pero me aseguró que él, bajo ninguna circunstancia, intentaría encargarse de un tanque sin ayuda.

«Primero tendrías que disparar un cohete a las cadenas del tanque para impedirle avanzar», insiste. «Después, la única manera factible de destruirlo sería acercándote y colocándole una carga en un lado. Excepto que tan pronto como se dispara a un tanque, enseguida sabe de dónde procede el fuego, y esas torretas pueden girar a una velocidad impresionante... Te daría, seguro. Además, un artillero no tiene ninguna necesidad de estar expuesto en lo alto porque pueden disparar con ametralladoras desde el interior del tanque. En una guerra moderna, si te topases con tanques, llamarías a los A-10s o a los *tankbusters*, ya que sería imposible que un hombre solo se enfrentara a un tanque.»

Nos encontramos ante un puzzle particularmente complicado en el Sótano del Nivel 2 del edificio nuclear. Cuando Snake se enfrenta al suelo electrificado, si se le ocurriera dar un paso hacia delante, una salvaje descarga eléctrica le lanzaría contra el suelo. Chris celebra el realismo de la reacción de Snake, porque él mismo lo ha experimentado.

«Es un poco embarazoso, en realidad. Estaba en un ejercicio en Bélgica y topamos con un alambrado de púas. Cuando fui a comprobar si existía corriente, debí tocarlo entre pulsos, porque me pareció estar bien. Pero después, cuando pasé mi pierna por encima y toqué la valla accidentalmente, me lanzó al aire y me desgarró el muslo. Suerte que no fue un poco más arriba, supongo.»

La solución de *Metal Gear Solid* al problema del suelo electrificado es disparar un misil de control remoto (llamado Nikita), y dirigirlo por una serie de habitaciones hasta que choca contra el generador. ¿Se parece el Nikita a algún arma de verdad del arsenal de un soldado?

«No. Lo más probable es que sacaran el nombre de la película Nikita, pero en realidad no existe nada así. Obviamente, se puede guiar un misil Cruise, pero no hay nada portátil con esa capacidad. Pero el suelo electrificado es, desde luego, una medida de seguridad estándar. Esas cosas funcionan a un voltaje altísimo.»

A medida que vamos progresando en el juego, los encuentros de Snake son cada vez más fantásticos. Mostramos a Chris el divertido encuentro con los guardias con los trajes de invisibilidad. Chris ríe y confirma nuestras sospechas de que no son del todo realistas, pero añade que el método de Snake de luchar en un espacio pequeño siendo excedido en número es mucho más auténtico. Es casi imposible superar este nivel sin antes lanzar una granada de las que aturden, y Chris nos explicó que éste es un procedimiento estándar de las SAS para ganar unos segundos extra a los enemigos.

■ Este hombre se escondió una vez debajo de un comedero de vacas para evitar que lo capturaran. Algo cobarde, diríamos nosotros.

«SI HICIESES ESTALLAR CUALQUIER TIPO DE EXPLOSIVO EN UN ESPACIO TAN REDUCIDO, ACABARIAS CONTIGO MISMO.» Chris Ryan

Tu arsenal

El armamento de Solid Snake y sus equivalentes en la vida real.

Metal Gear Solid está atestado de armamento pesado a disposición de Snake. Pero, ¿podríamos recurrir al mismo tipo de potencial bélico en una guerra real? Con su experiencia de primera mano en combates en las SAS, Chris Ryan nos habla a través del equipo de Snake, pieza a pieza, explicando la diferencia entre la imaginación y la realidad. Pero no te equivoques perdiendo un montón de horas en vano ante tu PlayStation como entrenamiento para las armas de verdad. Te harías un lío.



Socom

■ La básica pistola semi automática de Snake, utilizada para barrer a los guardias fuera de la primera celda y para vencer a Revolver Ocelot.

■ «Creo que el nombre es inventado. Pero se trata de una réplica del arma básica de las SAS, la Sig Fauer 9mm, o Zig 226 para abreviar.»



Fa-Mas

■ Un rifle pesado para asaltos al estilo de una película de acción con ataques a base de ametralladoras, como los de la escalera en la torre de comunicación..

■ «Éste es el MP5, una metralleta de 9mm, que es de nuevo un arma estándar de las SAS. Ésta sería tu arma primordial en el asalto a una casa, con la pistola como refuerzo.»



PSG1

■ Un rifle de mira telescópica para las observaciones de larga distancia, y vital en el tiroteo con Sniper Wolf. Snake puede engullir Diazepam para no temblar.

■ «Ésta podría ser una de dos cosas. La Barrett de 50 pulgadas, que es un rifle de francotirador para un gran campo de tiro, pero tal vez sea más común la Russian Dragunob de 762mm. En cuanto al Diazepam, ¡nunca he oído que existiera algo así! Te sometes a un estricto curso de entrenamiento para aprender los principios de disparar desde un escondite, y después de eso, ya no tiemblas.»



Nikita

■ Utilizado para lanzar misiles a control remoto que pueden ser guiados para que doblen esquinas después de ser disparados.

■ «No existe nada parecido, tan sólo los misiles Cruise pueden ser dirigidos después de ser lanzados.»

■ **Ir a hurtadillas está muy bien, pero das mejor impresión plantado pistola en mano.**

«Cuando realizas una emboscada, tiras primero la granada a través de una puerta», nos explica. «Ésta explota provocando un estruendo enorme y un gran destello que desorienta al enemigo durante unos segundos.»

Y eso es sólo el principio de sus problemas.

«Hay otro tipo de granada aturdidora que dispara diminutos generadores en la detonación. Estos generadores vuelan por la habitación y silban a la vez, y el enemigo se queda confundido y paralizado por un momento, lo que te permite entrar y hacerte con el control. Pero si llevas lentes y protección para los oídos, éstos no te afectan. Éste tipo de granadas serían muy efectivas en el ascensor de *Metal Gear Solid*, ya que esos tipos no sabrían dónde están.»

Un reto adicional de esta sección es la necesidad de ir continuamente colocando explosivos en todos los lados del ascensor. Éllo podría terminar con los guardias del juego, pero no es algo que Chris intentaría en la vida real. Tal como él dice, «si hicieses estallar cualquier tipo de explosivo en un espacio tan reducido, también acabarías contigo mismo.»

En conjunto, los métodos de combate de *Metal Gear Solid* provocan reacciones diversas en términos de realismo. Lo que más impresiona a Chris es la revelación de la trama del juego. A Chris le suena mucho el momento climático de la historia, cuando Snake es impulsado hacia la isla en su minisubmarino...

«¡Me han robado mi principo!», bromea. «La novela que estoy terminando ahora (y que saldrá el año que viene) empieza con dos tipos en un minisubmarino, acercándose a su objetivo de una manera muy parecida a la de Snake. Pero en la novela se dirigen hacia un yate, con la orden de asesinar a Robert Maxwell y hacer que parezca un suicidio.»

Cuando Snake se infiltra por primera vez en Shadow Moses Island, cree que se trata de un almacén de cabezas explosivas nucleares que ya no sirven, y está convencido de que el objetivo principal de los terroristas es pactar con el gobierno de los Estados Unidos. Más tarde, Snake descubre que la isla acoge la construcción secreta de Metal Gear Rex, un arma nuclear transportable desarrollada por el gobierno de los Estados Unidos en conjunción con ArmsTech. Con el arma ahora en manos de los terroristas, el mundo entero está obviamente en peligro. Con todo, Snake sospecha tanto del gobierno como de los terroristas, demostrando que es totalmente inflexible en el hecho de no confiar en nadie sino en sí mismo.

Y es la credibilidad de este escenario lo que más impresionó a Chris sobre *Metal Gear Solid*, llevándole a compararlo a la novela que se está vendiendo actualmente.

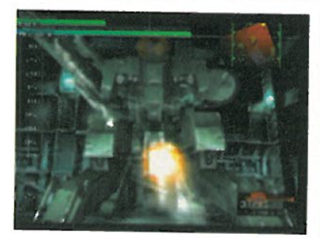
«The Kremlin Device trata sobre un grupo de soldados de las SAS con la misión de colocar dispositivos nucleares en Moscú. A una escala más grande, la OTAN está promoviendo el desarme nuclear, pero en secreto, está intentando colocarles una a los rusos... sólo para descubrir que los rusos ya han puesto dispositivos similares en Gran Bretaña. De hecho, el subtexto nuclear sólo es revelado a los soldados de las SAS antes de partir hacia Rusia. Hasta entonces, ellos creen que forman parte de una misión para acabar con la mafia rusa. Así que, en ese respecto, se parece a la posición de Snake al principio de *Metal Gear Solid*.»

¿De verdad son tan siniestros los planes militares de los gobiernos occidentales?

«Mi opinión es bastante cínica, pero eso creo, sí. Al público general se le miente. No tengo ninguna duda de que durante el transcurso de nuestras vidas sufriremos la detonación de una bomba nuclear por parte de una organización terrorista, pero lo más seguro es que el arma haya sido fabricada bajo los auspicios de un gobierno occidental. De hecho, hoy en día puedes ir a Rusia y comprarte todo tipo de armas con unos pocos miles de dólares.»

Con esta escalofriante nota, dejamos a Chris dirigiendo a Solid Snake por los dos primeros niveles de *Metal Gear Solid*. Su primera reacción al ser descubierto por los guardias fue la de enfrentarse a ellos, pero ahora va por el segundo nivel como si de un profesional se tratara, pegándose a las sombras y saliendo a la carrera detrás de las espaldas de los confiados enemigos. Parece como si ya lo hubiese hecho antes.

Encontrarás una guía con todas las argucias para *Metal Gear Solid* en este mismo número. 



Stinger

■ Un aparatoso lanzamisiles portátil que le da a Snake una perspectiva en primera persona. Utilizado para liquidar a Vulcan Raven, al helicóptero de Liquid Snake y, al final, al Metal Gear Robot.

■ «Se trata o bien de un 66 Rocket Launcher o un Soviet RPG7: ambos son lanzacohetes portátiles. Sólo pesan de 10 a 15 kilos. Los utilizarías para cargarte búnkers, para disparar a enemigos detrás de paredes, para disparar a vehículos o para destruir las cadenas de un tanque. La situación con el helicóptero es plausible: durante el conflicto en Somalia, los americanos perdieron unos cinco helicópteros por culpa de los RPGs.»



C4

■ Explosivo de plástico utilizado para volar paredes.

■ «El C4 existe de verdad, pero no es exactamente lo que utilizarías par destruira paredes. Tendrías que, como mínimo, convertir el explosivo en una carga con forma.»



Granadas

■ ¡Tiras de la anilla, la lanzas al blanco y explota! Muy ingenioso.

■ «Sí, las granadas se utilizan en el juego de la misma manera que las utilizarías en la vida real, aunque su efectividad está muy exagerada en los ejemplos que he visto.»



Granadas Stun

■ Deja a tus enemigos sin sentido durante un par de segundos ganando una ventaja vital.

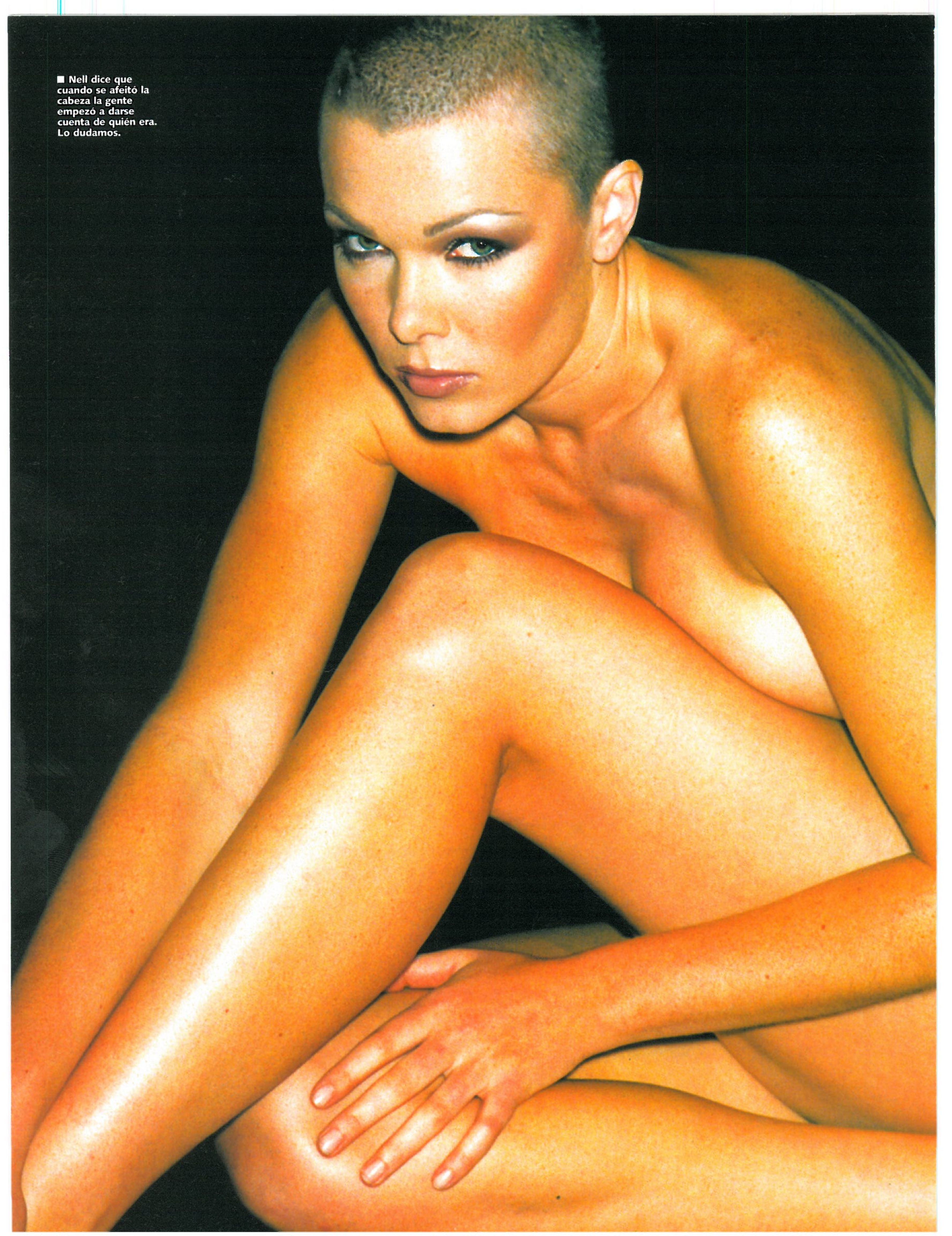
■ «Son una práctica común. Normalmente, tiras una en una habitación antes de entrar en ella, y cuando entras, lo haces llevando una protección para los ojos y para los oídos. Los enemigos se quedarán aturdidos y confusos.»



Granadas Chaff

■ Éstas inutilizan cualquier tipo de componente electrónico, desde pistolas controladas por cámara a sistemas de radar.

■ «Esto es un producto de la imaginación de los diseñadores del juego, ya que ninguna arma así de pequeña podría destruir chips electrónicos o corrientes magnéticos. ¡Pero sería muy útil si existiera!.»



■ Nell dice que cuando se afeitó la cabeza la gente empezó a darse cuenta de quién era. Lo dudamos.

Nell McAndrew

La versión en carne y hueso de la Lara Croft de Tomb Raider nos habla de la ropa de caucho, de sillas húmedas, de cabezas rapadas y de por qué espera de los hombres algo más que una cierta habilidad con el joypad.

Está buenísima. Esto es lo primero que te dirá cualquiera de tus amigos acerca de Nell McAndrew. Por supuesto, estás absolutamente de acuerdo. Además, al revés que su predecesora, Rhona Mitre, no hay asomo de divismo en su comportamiento. Bien al contrario, esta inglesa de veinticuatro años es amable y amistosa, siempre dispuesta a ser complaciente.

¿Qué diablos tuviste que hacer para conseguir ser Lara Croft? ¿Tuviste que representar su papel delante de los ejecutivos de EIDOS?

Sí, ¡con las pistolas y todo eso! Había unas ciento cincuenta chicas y en aquella época yo llevaba la cabeza afeitada. Me alucinó completamente conseguir el papel. De todos modos, tenía la altura adecuada y la constitución requerida. Además, necesitaban a alguien que estuviese dispuesta a ir por ahí concediendo entrevistas y cosas por el estilo. Sabía que era algo que podía hacer. Me encanta ir vestida de Lara. Me hace sentir poderosa y fuerte. Es como ir diciendo por ahí «Oye, ¡quítate de en medio!».

¿No es demasiado ajustada esa ropa?

Sí, acabo sudando y eso no es atractivo. ¡Dejo cercos de sudor en cada silla en la que me siento! ¡Y todos los hombres se alejan! Una vez quisieron subastar una de esas sillas. Les dije que no fuesen tan cafres. Me han hecho unos veinte trajes de esos, todos del mismo estilo, porque los estropeo en seguida. Se tienen que lavar y secar cada vez que los utilizo. Supongo que harán un diseño nuevo, pero aún no tengo ni idea de cómo será. Lo que me gustaría de verdad es esa especie de mono ceñido de combate que hay en el nuevo juego. Parece mucho más sencillo de llevar. También me encanta el bikini de Gucci. Lo llevaría a todas partes sin ningún problema.

¿Cómo reaccionan los fans de Tomb Raider cuando se cruzan contigo?

Son geniales. Se vuelven locos de atar. Me siento como una estrella pop. Ellos me



■ Nell tiene veinticuatro años, es de Leeds (Inglaterra) y tiene unas medidas espectaculares. En otras palabras, es más joven que Lara y menos voluptuosa. Vamos, como todas las mujeres. De niña alucinaba con los programas tipo *Aplauso* y firmó un contrato con una agencia de modelos de Manchester. Mientras tanto, trabajó un año en un banco, hasta que se hartó y lo dejó para centrarse al completo en su carrera de modelo. «Fue un disparo en la oscuridad», dice. «El banco estaba muy bien, pero no era para toda la vida». Los primeros de sus nuevos trabajos no fueron muy alentadores: repartir octavillas por la calle o vestirse de Santa Claus. Luego trabajó para adidas, entre otras. Más tarde se trasladó a Londres y se convirtió en

«Ellos me preguntan si quiero ser su esposa. Ellas me dicen que se han peleado con su novio por mi culpa. Tomb Raider es parte de sus vidas.»

Nell McAndrew, la cara pública de Lara

■ **Nos gusta la versión del juego de la señorita Croft, pero hay cosas que no se pueden hacer con alguien de polígonos.**



■ «Me parezco a Lara en lo de la independencia. Soy feliz haciendo las cosas por mi cuenta. Me gusta mucho hacer deporte, me gusta ir a correr e ir en bici. Me gustan los desafíos.»

«Lara me ha ayudado a descubrir la cantidad de posibilidades que te ofrece la vida. Es una pena no probar todo lo que puedes hacer.»

Nell, sobre la vida

preguntan si quiero ser su esposa. Ellas me dicen que se han peleado con su novio por mi culpa. *Tomb Raider* es parte de sus vidas. De todos modos, lo más bestia fue ir a la E3 de Atlanta y encontrarse con todos esos pirados de los videojuegos y los ordenadores. Era un mundo completamente nuevo para mí. Ahora es distinto. En aquella época, por ejemplo, apenas sabía nada del juego, ni del proceso de desarrollo, pero tenía que hacer ver que sí en las ruedas de prensa. No he llegado a completar el juego, pero ahora sé montones de cosas.

¿Has jugado mucho?

No mucho, algunos niveles. Ni siquiera tengo aún una PlayStation. Se la pedí a EIDOS como regalo de Navidad, pero no me hicieron ningún caso.

¿Te ha impresionado algún chico con sus habilidades con los videojuegos?

¡No todavía! Tengo que confesar que prefiero unos ojos bonitos y un culo bien puesto. ¿Sabes? Alguien con quien poder ir a dar una vuelta, que me trate bien, que no sea celoso, aunque algunas veces los celos están bien, demuestran interés. Creo que mi tipo perfecto es Al Pacino, pero en realidad me gusta todo tipo de hombres. No tiene que ser un musculitos, me basta con que esté en forma. Quizá le gustaría venir conmigo al gimnasio de vez en cuando. Tendría que hacerlo porque casi vivo allí. Puede ser aficionado a los videojuegos, pero no pasarse el día entero enganchado a la consola. No me impresionaría.

¿Cuánto de Lara hay en ti? ¿Te caería ella bien si la conocieses?

Estaría muy intrigada. Hay montones de hombres que seguro querrían encontrarse con ella si existiese en realidad. Seguro que está muy pagada de sí misma, encantada de conocerse, vamos. Es muy independiente, no le preocupa irse por ahí de aventura sola. No le preocupa mucho tener o no compañía masculina. Es probable que cuando realmente triunfe decida juntarse con alguien. No lo sé.

Por lo que a mí respecta, me parezco a Lara en lo de la independencia. Soy feliz haciendo las cosas por mi cuenta. Me gusta mucho hacer deporte, me gusta ir a correr e ir en bici. Me gustan los desafíos. El papel de Lara ha provocado que me dé cuenta de que hay montones de cosas que me apetecería hacer. En Australia me pidieron que subiese a una Harley-Davidson, pero no pude hacerlo porque no sé ir en moto. Voy a aprender. También me apetece probar el rappel y tirarme en paracaídas. Lara me ha ayudado descubrir la cantidad de posibilidades que te ofrece la vida. Es una pena no probar todo lo que puedes hacer.

Esta es su vida

Lara. En la actualidad tiene montones de páginas web no oficiales dedicadas a su persona. Dentro de nada ya habrá una oficial. Hace ya siete años que es modelo «y me estoy divirtiendo más ahora que nunca. Lara ha sido muy beneficiosa para mí. He estado en montones de sitios y me he enterado de montones de cosas. Va a acabar todo el mundo harto de mi cara. Ya veréis».
No tenemos ni idea, Nell. Falta mucho para que eso pase...

Tienes una vida de lo más emocionante, ¿no?

¡Sí! Te voy a contar lo mejor. Hace unos meses fui con mi madre a unos premios que daban en mi ciudad natal. Hubo un sorteo y mi madre ganó una comida. Estaba encantada y yo también. Es muy difícil imaginarse a Lara emocionada por ganar una comida en una rifa. Debería intentarlo, pero no soy como ella...

■ 150% Lara. Ésta es Nell en su versión videojuego. Muy distinta, ¿eh?



ANALIZAMOS...

METAL GEAR SOLID
ASTÉRIX
RIDGE RACER TYPE 4
KENSEI
POPULOUS: EL PRINCIPIO
Y MUCHOS MÁS...

Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:
10 JUEGOS DE *ASTÉRIX*
12 JUEGOS DE *GEX: DCG*
4 PARES DE ZAPATILLAS DE DEPORTE REEBOK

TRUCOS Y GUÍAS

NBA LIVE 99
POCKET FIGHTER
Y MUCHOS MÁS.





CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO,
CAMISETA DEL CLUB,
PACK CON REGALOS EXTRA,
CONCURSOS,
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

¡ 6 PÓSTERS DE REGALO !









¿ERES NOVATILLO?

¿Te han regalado una **PlayStation** esta Navidad? ¿Te has comprado un flamante **PC** en las rebajas? ¿Le has chorizado la **Nintendo 64** a tu sobrino? Pues entonces permite que *Top Juegos* te eche un cable. La vida es demasiado corta como para malgastar el tiempo con juegos que no merecen la pena, y el dinero demasiado escaso como para despilfarrarlo en periféricos de segunda fila. Por esta razón, en las siguientes seis páginas te indicamos los juegos que debes comprar, los que puedes alquilar, los orígenes de tu sistema y unas cuantas razones para convencer a tus coleguillas de que tu elección de plataforma es la mejor.

PLAYSTATION

La PSX es la videoconsola más famosa en todo el mundo. Si eres uno de los afortunados que consiguió hacerse con una de estas joyas las pasadas Navidades, justo antes de que se agotaran, te interesará saber que...

Batiendo todos los récords

Todo lo que necesitas saber acerca de la consola más famosa en todo el mundo.

Tan sólo tiene tres años, pero ya es más famosa que las tonterías sin sentido de Chiquito de la Calzada. Y la verdad es que también es bastante más entretenida. Es todo un fenómeno, la videoconsola con más éxito de todos los tiempos. Y pilló a todo el mundo por sorpresa, ya que su fabricante, Sony, tenía hasta la fecha tanta experiencia en el mundo del entretenimiento virtual como la octogenaria del anuncio de la fabada. Pero ya desde el principio quedó claro que la PlayStation iba a ser algo muy especial, y los grandes dinosaurios de los vídeojuegos, como Sega, tuvieron que correr al baño para llorar en secreto su terror ante el nuevo orden mundial.

Allá por el año 1995, Sony se introdujo en la industria de los videojuegos con un producto insuperable: contaba con la mejor tecnología, un presupuesto de vértigo y un ojo clínico especial para realizar campañas de promoción. Mientras los de Nintendo seguían centrando sus esfuerzos en los patios de los colegios, los chicos del Walkman decidieron ir a por la gente de veintitantos, llevaron a cabo promociones en locales nocturnos y dejaron muy claro en todo el mundo que la PlayStation no era cosa de niños.

Los primeros juegos para PlayStation colaboraron a la hora de cimentar esta imagen, gracias a títulos como *WipEout*, un juego de carreras futurista de Psygnosis con una banda sonora a cargo de The Chemical Brothers que incorporaba imágenes modernísimas por cortesía de Designers Republic. También hizo su contribución el juego de lucha *Tekken*, que irrumpió con mucha fuerza, o un juego de carreras como *Ridge Racer*, que revolucionó el género. Con estos juegos «para adultos», PlayStation cortejó al público y triunfó.

A pesar de algunos errores (como la polémica campaña televisiva de la «Sociedad Contra PlayStation», en la que un tipo muy delgado con gafas ordenaba a la gente que no comprara una PlayStation), Sony ha dado una lección magistral a todo el mundo sobre cómo se ha de llevar a cabo una campaña de márketing para que tenga éxito. Y creo que no piensan darse por satisfechos hasta que los cuatro símbolos de su mando (ya sabes, el cuadrado, la cruz, el triángulo y el círculo), lleguen a hacerse tan famosos como el símbolo de la Nike o los arcos de la M de McDonald's.



■ Es pequeña y gris, como un ratón. Pero mucho más entretenida.

La PlayStation tiente tanto fuelle que resulta imposible imaginar que vaya a perder fuerza en un futuro próximo. Los juegos son cada vez mejores, y por mucho que los propietarios de una Nintendo 64 se escuden tras el argumento de que los mejores juegos para Nintendo son mejores que los mejores juegos para PlayStation, Sony guarda dos ases esenciales en la manga: el precio y la posibilidad de elección. Cada mes aparecen tantas novedades para PlayStation que no es de extrañar que de entre todas ellas siempre surjan un par de clásicos. Y, cómo no, tenemos la cuidadísima selección de grandes títulos de la colección Platinum, que ofrece clásicos intemporales a un precio irresistible. Toda una ganga se mire como se mire.

Si cuentas con una PlayStation en tu haber, puedes considerarte afortunado al saber que tu sistema de juegos tiene asegurada una larga vida repleta de buenos títulos.

■ PlayStation ha tratado temas que otras máquinas jamás se habían atrevido a incluir en sus juegos.

Cómo...

¿Estás atrancado en un juego? Suele pasar. Pero tranquilo, que siempre quedan los trucos...



Anota en cada ataque en FIFA 99

■ ¿Cuelgas siempre el balón dentro del área para marcar? Estás loco. Lo que tienes que hacer es martillear X dos veces. De este modo, pasarás a uno de los hombres que venga por detrás, quien, de un fuerte trallazo, atravesará las mallas.



Haz trampas en Tomb Raider III como un cosaco

■ Ya verás qué truco. Mientras juegas, pulsa L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. En ese momento, Lara dispondrá de todas las armas, los botiquines, las linternas y los cristales para guardar la partida. Perfecto.



Acelera hacia la victoria en Crash Bandicoot 3

■ ¿Estás harto de que los rivales siempre te tiren de la moto en las carreras contra el crono? Quédate en la línea de salida hasta que los malos se hayan ido y podrás competir sin correr el riesgo de acabar comiendo el cemento del asfalto.



No mueras jamás en Spyro The Dragon

■ No veas qué fastidio cada vez que te precipitas por un risco o caes de una cornisa y pierdes una vida. Por eso, en el momento que algo así ocurra, pulsa pausa y sal del nivel. Volverás a empezar en el último portal con todas tus vidas intactas. ¡Tramposo!



Gana todos los rounds en Tekken 3

■ A nadie le gusta perder, así que por qué no elegir a Yoshimitsu y ejecutas el movimiento Ataque del Tiburón al principio de cada asalto. Con esta táctica te pulirás a casi todos los rivales nada más empezar, y te convertirás en una especie de Dios de *Tekken*.

Cinco juegos clásicos de PlayStation

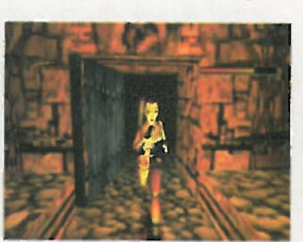
Ser el dueño de una PlayStation y no disponer de estos cinco juegos debería estar penado por la ley.



ISS Pro '98

■ Editor: **Konami** ■ Precio: **8.490 ptas.**

■ El fútbol y la PlayStation siempre van de la mano, al igual que a una caña de cerveza le sigue siempre otra caña de cerveza, y *ISS Pro '98* es el mejor juego de fútbol que hay en el mercado. Sus movimientos son más armoniosos que los de un danzarín del ballet ruso, y sus gráficos tan realistas que hasta tu abuelo se sorprenderá cuando vea que en la tele la selección española consigue llegar a la final de estos torneos virtuales. Incluye a todos los equipos de la Copa del Mundo, y los comentarios son los mejores en un videojuego del género. De hecho, viendo el nivel de las selecciones últimamente, resulta más entretenido que cualquier competición real.



Tomb Raider III

■ Editor: **Proein** ■ Precio: **8.990 ptas.**

■ ¿Quieres saber de qué va todo ese rollo de Lara? Pues lo mejor será que te imbuyas en los fascinantes mundos de su última aventura. Lara es una arqueóloga, pero al igual que Indiana Jones (el creador de Lara admitió que Indy influyó mucho a la hora de su diseño), dedica su tiempo a algo más interesante que a desempolvar piedras o encerrarse en un laboratorio. Entre las actividades que suele practicar a diario se encuentran la resolución de puzzles, las armas, los animales peligrosos, los saltos mortales y el submarinismo.



Gran Turismo

■ Editor: **Sony** ■ Precio: **7.490 ptas.**

■ Todas las empresas de desarrollo que se dedican a los juegos de carreras se tiraban de los pelos y lloraban desesperadas cuando este impresionante título demostró que la PlayStation era capaz de mucho más. *Gran Turismo* ofrece un salón inmejorable con los coches de altas prestaciones más prestigiosos del mundo. No te limitas a conducirlos, sino que también puedes retocarlos para conseguir que sean más rápidos que el Correcaminos cuando le persigue el Coyote montado en un cohete ACME. Es más, la calidad televisiva de las repeticiones es tal, que no sabrás si estás jugando o viendo algún anuncio de esos que se llevan ahora.



Tekken 3

■ Editor: **Namco** ■ Precio: **7.990 ptas.**

■ Los tres títulos de la saga *Tekken*, de Namco, están considerados como los mejores juegos de lucha que se han visto nunca en la PlayStation. Aunque la tercera parte no sea especialmente innovadora, sí que resulta un producto impecable en todos los sentidos. *Tekken 3*, gracias a sus personajes renderizados con todo lujo de detalles y a unos rapidísimos movimientos, es un *beat 'em up* asequible para los principiantes pero, a la vez, muy profundo para los más exigentes dominadores de este frenético género.



Resident Evil 2

■ Editor: **Capcom** ■ **Precio: 8.990 ptas.**

■ ¿Has soñado alguna vez con participar en una película de zombis? Pues ahora tienes la oportunidad. Los críticos de todo el planeta han coincidido a la hora de asegurar que *Resident Evil 2* es uno de los videojuegos mejor ambientados y más terroríficos de todos los tiempos. Los enfoques de cámara que se han elegido son los mejores, los giros de la complicada trama se han insertido de forma magistral, y los momentos espeluznantes son tantos que no hay manera de evitar engancharse. Un consejo: no juegues con las luces apagadas.

Gangas que debes tener

Los lanzamientos de la gama Platinum de viejos clásicos a un precio irresistible son inmejorables.



WipEout 2097

■ El éxito de *Wipeout*, un juego de carreras futuristas, fue una de las razones de la gran proyección inicial de la PlayStation. Y es muy fácil saber el porqué. Ofrece unas melodías súper marchosas y una velocidad que envidiaría el mismísimo Speedy González.



Soul Blade

■ ¿Quieres rebanar el trasero de tu rival con un mandoble medieval? Pues debes probar esto. Se trata de un *beat 'em up* ambientado en la antigüedad de Namco que basa su diversión en la increíble variedad de palos y hachas que blanden los luchadores.



Parappa The Rapper

■ Nadie sabe por qué pulsar botones al compás que marca la música para que un perro de dibujos animados rapee en la pantalla es tan divertido, pero vale la pena que lo pruebes tú mismo. Al final, acabarás tarareando las melodías en sueños.

Perifericos esenciales

¿Tienes algunos ahorrillos?

Volante

■ De: **Thrustmaster**

■ Precio: **17.990 ptas.**

■ El mando de la PlayStation no resulta muy adecuado para los juegos de carreras. Por suerte, este volante con pedal para el pie es una pasada. Imprescindible para los aficionados incondicionales.



light gun

■ De: **joytech**

■ Precio: **8.990 ptas.**

■ Sólo funciona con juegos diseñados especialmente para su utilización (como *Point Blank* y *Time Crisis*), pero apunta a la pantalla y te sentirás como Harry el Sucio.

Alquílalos antes de comprarlos

Gustan a la mayoría, pero hay quien no los puede ni ver. Pruébalos primero...



Oddworld: Abe's Oddysee

■ Editor: **NSC**

■ Precio: **3.990 ptas.**

■ El alienígena Abe, tan encantador como un osito de peluche y más charlatán que una peluquera cotilla, vagabundea por este pintoresco juego de plataformas en dos dimensiones y se dedica a saltar, a correr y a resolver complicadísimos puzzles. Su secuencia introductoria se merece un Oscar.



Crash Bandicoot 3

■ Editor: **Sony**

■ Precio: **7.990 ptas.**

■ A pesar de su naturaleza un tanto repetitiva, este juego es lo más parecido a *Mario* que vas a encontrar en la PlayStation. Los velocísimos momentos tridimensionales en los que te zambulles en la pantalla se mezclan con zonas de paseo mucho más abiertas. En general, parece como si estuvieras jugando con unos dibujos animados de la tele.



Colin McRae

■ Editor: **Proein**

■ Precio: **8.490 ptas.**

■ Si la F1 no es lo tuyo, prueba esta experiencia todoterreno por la campiña inglesa. Tu único rival es el reloj, y los frenos tus únicas defensas contra los continuos setos y árboles que pueblan los circuitos.



Final Fantasy VII

■ Editor: **Sony**

■ Precio: **7.990 ptas.**

■ Olvídate de *Titanic*: Esta es la historia más grande que se ha contado jamás, y en esta ocasión tienes la oportunidad de desempeñar el papel principal. *Final Fantasy VII* entra dentro de la lista de juegos de rol, pero también podría decirse que se trata de una «película interactiva».



Spyro The Dragon

■ Editor: **Sony**

■ Precio: **7.490 ptas.**

■ No te dejes engañar por tantos colorines y por la cara simpática de Spyro, este héroe de aliento llameante. Se trata de un juego que puede llegar a ser tan complicado como la declaración de renta que propone el gobierno. No obstante, a tus niños les encantará (y de paso te ayudarán cuando no sepas cómo avanzar en el nivel tres).

Argumentos irrefutables

Pruebas impepinables que demuestran que la PlayStation es la mejor.

■ La lista de juegos para PlayStation contiene más de 500 títulos. Esto quiere decir que si quisieras echarte una partidita de una hora con cada uno, y suponiendo que debes dormir un mínimo de ocho horas cada día para recuperarte, te pasarías un mes enterito enchufado a la pantalla. Ni se te ocurra intentarlo.

■ Si posees una PlayStation, ya tienes algo en común con quince millones de europeos más. En cambio, si decidieras colocarte un parche en el ojo simplemente por coquetería, apenas si encontrarías un par de personas más en todo el continente que sigan tu moda. Y de todos modos, seguro que vuestro tema de conversación no daría para mucho.

■ Algunas de las mejores empresas de desarrollo de juego se dedican casi en exclusiva a trabajar para la PlayStation. Capcom (*Resident Evil*) y Squaresoft (*Final Fantasy*) siempre piensan primero en la PlayStation cuando diseñan algún juego, y a ninguna de estas empresas se le ocurriría crear un juego cuyo protagonista fuera un hombre con un mono azul y rojo.

■ Si alguna vez has tenido una pareja estable durante bastante tiempo, ya sabrás que cuanto más tiempo pasas con alguien, mejor llegas a conocer a esa persona. Y eso no está nada mal. Como la PlayStation ya lleva tres años en marcha, las empresas de desarrollo conocen a la máquina a la perfección, y saben cómo sacarle todo su jugo.

■ Como los juegos para PlayStation vienen en formato CD, tienes acceso a más música y secuencias de vídeo por menos dinero. Incluso puedes poner compactos de música en tu consola. Los propietarios de una N64 ya pueden decir misa; lo que pasa es que son unos envidiosos.





NINTENDO 64

La Nintendo 64, armada con unos procesadores súper costosos creados por Silicon Graphics, supera en calidad gráfica a la PlayStation. Además, cuenta entre sus filas con Shigeru Miyamoto, el diseñador de los mejores juegos del mundo que cada dos por tres se está sacando un clásico de la manga. Pero eso no es todo...



■ Nintendo 64: ¿el secreto mejor guardado en el mundo de los videojuegos? A juzgar por las ventas, diríase que sí...

La mejor en su género

Quizá no se venda tan bien como la PlayStation, pero la verdad es que la N64 es una auténtica belleza.

La N64 es una máquina realmente sorprendente. ¿Quién no ha sentido alguna vez un escalofrío por la espalda al escuchar el «clic» que emite un cartucho al introducirse en la consola. Es todo un placer. Sí, ya sé que parecemos un obseso, pero os podemos asegurar que no somos los únicos. El culto a la máquina de Nintendo es cada vez mayor gracias a Shigeru Miyamoto y a su equipo de programadores de ensueño, responsables de algunos de los mejores juegos del mundo durante los últimos 20 años. Clásicos como Mario 64, Zelda 64, Mario Kart y Wave Race son razones suficientes para saber el porqué de la pasión descontrolada que sienten muchísimos fans en todo el mundo por la N64 (aunque los números de ventas no sean tan impresionantes como los de la PlayStation).



■ Señoras y señores: una auténtica maravilla gráfica.

Pero, si es tan buena, seguro que te preguntarás por qué la Nintendo 64 no es la número uno en ventas y relega a la PlayStation a objeto de culto de una minoría. Pues las razones son varias: una campaña promocional insuficiente, precios iniciales excesivos, retrasos múltiples y una carencia evidente de juegos en géneros vitales (tardaron siglos en lanzar juegos de deportes decentes en este sistema) se conjuraron para dar a la PlayStation una ventaja excesiva de salida, ventaja que la Nintendo todavía no ha sido capaz de superar.

Y la falta de juegos sigue siendo el problema más grande de Nintendo en la actualidad. Aunque en los últimos tiempos cada vez llegan más novedades de calidad al entorno de la Nintendo 64, la diferencia de lanzamientos mensuales con la PlayStation sigue siendo abismal, y las tiendas se ven invadidas mes tras mes por montones de títulos para la gris de Sony.

¿Por qué? Pues la razón principal no es otra que al uso de cartuchos en lugar de discos compactos. La fabricación de cartuchos es más costosa que la de CD, y por lo tanto, si una empresa editora decide lanzar un juego para N64 corre mayor riesgo de perder mucho dinero si el juego no acaba de funcionar. No es lo mismo quedarte con un stock de 10.000 compactos, que te han costado en total cuatro duros de fabricar, que fastidiarte con 10.000 cartuchos no vendidos y que has pagado a precio de oro por unidad.

Tan sólo Acclaim y la propia Nintendo le han pillado el truco al negocio de la producción de juegos para la N64. Y aunque eso está muy bien en ciertos aspectos (nadie hace mejores juegos que Nintendo), también es contraproducente, ya que la N64 nunca disfrutará de un volumen de lanzamientos tan abultado como el de la PlayStation.

Pero el futuro es esperanzador. Nintendo está prestando mucha más atención al mercado europeo (ya que hasta ahora nos tenía medio olvidados en favor de los mercados americano y japonés), y grandes novedades están al caer. Además, parece ser que el potencial de la N64 todavía ha de dar muchas sorpresas: cada nuevo lanzamiento es mucho mejor que el anterior. Y si los juegos para N64 siguen copando los números uno de las listas de calidad semana tras semana, podemos asegurar que a nuestra querida consola aún le queda una larga vida por delante.

Cómo...

Incluso los mejores jugadores, de vez en cuando, necesitan alguna que otra ayudita.



No pierdas nada de energía en The Legend of Zelda: Ocarina Of Time

■ Recoge una botella vacía, camina hacia cualquier vaca y toca la Canción de Epona (C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha). Las vacas llenarán tu envase con dos tragos de leche revitalizante que puedes beber cuando quieras para rellenar tu barra de energía a tope.



Cabeza hinchada en Turok 2

■ Siempre estamos dispuestos para pasárnoslo pipa con unos cuantos cabezones. Escribe UBERNOODLE en la opción de menú «Enter Cheats» y podrás recochinearte ante el increíble tamaño de los tarros de los enemigos. Recuerda que cuando hayas acabado debes devolver tus mandíbulas a su posición original.



Vive para siempre en Banjo-Kazooie

■ Ve al castillo de arena de Treasure Trove Cove y utiliza el movimiento del Pico-Demoledor (A y luego Z) para invocar CHEAT (truco), y luego prueba a escribir AGOLDENGLOWTOP ROTECTBANJO (todo seguido, sin espacios). Ahora podrás disfrutar de infinitos guantes dorados. ¡Estupendo!



Conviértete en entrenador en WCW vs NWO Revenge

■ Si puedes reunir a tres amigos, selecciona una pelea de exhibición para dos jugadores, uno contra uno, y a dos luchadores con sus preparadores respectivos. Si tus amigos pulsan Z en los mandos tres y cuatro, pueden pasar a controlar a los entrenadores.

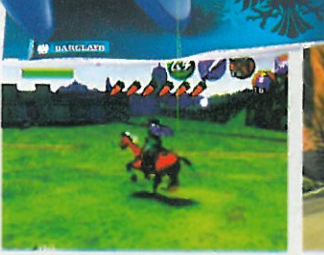


Consigue salir siempre el primero en 1080° Snowboarding

■ Si siempre pierdes todas las carreras, éste es tu truco. Espera hasta que el «1» de la cuenta atrás acabe de desaparecer de la pantalla y empuja la palanca hacia arriba. Deberías conseguir un empuje mágico y dejar atrás a tu rival con cara de pocos amigos por la mala jugada.

Si tienes la N64 no pueden faltar

Algunos de los mejores juegos del mundo sólo están disponibles para la Nintendo 64.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **8.990 ptas.**
■ Desconecta el teléfono, enciérrate bajo siete llaves y cuenta con una buena reserva de alimentos en la nevera. Han sido tres largos años de desarrollo, pero la espera ha valido la pena, ya que *Zelda* te absorberá como no lo ha hecho ningún otro juego hasta la fecha. En el fondo, se trata de un juego de rol que centra todos sus esfuerzos en las conversaciones, los combates y la recolección de objetos. Sus gráficos 3-D son maravillosos, y no podrás de parar de jugar hasta que se te cierren los ojos de cansancio.

1080° Snowboarding

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **8.990 ptas.**
■ Si no eres lo bastante atrevido como para lanzarte sobre una tabla por las nevadas laderas de nuestro sistema central, este impresionante juego para N64, creado por el equipo que también se encargó del sublime *Wave Race 64* es lo más parecido que vas a encontrar. No podrás evitar que tu cuerpo se estremezca al salir despedido de una rampa, o al deslizarte sin esfuerzo por una gruesa capa de nieve virgen que cruje bajo tu peso, todo ello aderezado con la magnificencia gráfica de unos entornos alucinantes.



Goldeneye 007

■ Editor: **Nintendo/Rare**
■ Precio: **8.990 ptas.**
■ Métete en el pellejo de James Bond, agarra una cartera repleta de armas de última generación y envía a todos esos rusos rojos al infierno. Con este título podrás apreciar lo que siente un verdadero agente de su majestad con licencia para matar, además de sentarte a los mandos de un tanque por las calles de San Petersburgo. El modo para cuatro jugadores (mata a todos tus colegas antes de que ellos te maten a ti) es lo mejor que se ha visto jamás.



Mario Kart 64

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **9.990 ptas.**
■ Las carreras de kart de dibujos animados no son un plato que guste a todo el mundo, pero coloca a cuatro personas delante de una N64 con el cartucho de *Mario Kart* y ya verás como la única manera de apartarlos de delante de la pantalla será prendiéndole fuego a sus melenas. El juego provoca adicción gracias a la facilidad con que uno puede derrapar por esas curvas tan divertidas y disparar todo tipo de proyectiles contra los tubos de escape de los rivales. El mejor juego para compartir desde el Strip Póquer.



Turok 2: Seeds Of Evil

■ Editor: **Acclaim**
■ Precio: **9.990 ptas.**
■ Bienvenidos al planeta *Turok*, en el que puedes disparar un arma especial contra la cabeza de alguien y ver cómo su cerebro se esparce por todo el escenario sin sentir el más mínimo remordimiento. *Turok 2* es el *shoot 'em up* más grande, más sangriento y más 3-D del mundo, y presenta a unos monstruos prehistóricos que demuestran un nivel terrorífico de inteligencia (eso antes de que los vueles en pedazos). Incluso puedes unirte a tres colegas más para sembrar el terror en la jungla.

Tampoco te pierdas estos...

La N64 no ofrece juegos de oferta en el sentido estricto de la palabra, pero puedes hacerte con alguna de estas reliquias en el mercado de segunda mano.



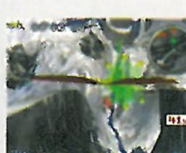
Super Mario 64

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **8.990 ptas.**
■ Éste es el juego que dio el salto definitivo de las 2-D a las 3-D, y arrastró consigo a todo lo que hubo de venir después. *Debes* jugar a este juego.



Wave Race 64

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **9.990 ptas.**
■ El mejor juego de carreras en el agua de la historia, y uno de los secretos mejor guardados de la N64. No te lo pierdas.



Pilotwings 64

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **9.990 ptas.**
■ Lánzate por los aires y vuela como un águila (o cae en picado como una piedra) con un montón de naves diferentes. Es súper divertido.

El próximo nivel

¿Tienes cuatro mandos? Pues a que esperas para comprar esto...



Expansión Pak de 4 Mb

■ De: **Nintendo**
■ Precio: **4.990 ptas**
■ Conecta esto en tu N64 y algunos juegos funcionarán con unos gráficos muy mejorados. Cada vez llegan más juegos compatibles con el artilugio.



Action Replay

■ De: **Datel**
■ Precio: **9.990 ptas.**
■ ¿Te atascas con todos los juegos? Pues con este artilugio podrás hacer trampas como un poseso.

Más artilleria pesada

Estos juegos están muy bien, y merece la pena que les eches un vistazo.



F-Zero X

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **8.990 ptas.**
■ Si lo tuyo es la velocidad sin límites, *F-Zero X*, el juego de carreras futuristas, te permite correr a 1.000 quilómetros por hora sin que tu estómago se resienta. En el modo para un jugador es impresionante, pero en el modo para cuatro jugadores alucinarás pepinillos y todo tipo de encurtidos varios.



F1 World Grand Prix

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **8.990 ptas**
■ Sí, ya sabemos que la F1 es un deporte de masas, pero es que no había suficiente espacio en el apartado de imprescindibles para incluirlo. Este título supera en muchos enteros al *F1 '98* de PlayStation; es como si un Porsche adelantara a un vetusto R4 por la autopista.



Fighter's Destiny

■ Editor: **Infogrames**
■ Precio: **8.990 ptas**
■ La N64 carecía de un juego de lucha decente hasta que llegó este título. Se basa mucho más en los puños que los fantasiosos *Tekken* o *Virtua Fighter*, pero no obstante sigue siendo un juego de pelea excelente.



Mystical Ninja Starring Goemon

■ Editor: **Konami**
■ Precio: **8.990 ptas.**
■ En teoría, está basado en una antigua leyenda japonesa, y se trata de una divertida mezcla de juego de carreras, saltos, desafíos a la muerte y RPG, todo ello en 3-D. No dura muchísimas horas pero al menos innova y entretiene un rato.



Lylat Wars

■ Editor: **Nintendo**
■ Precio: **8.990 ptas**
■ El señor Miyamoto vuelve a demostrar de lo que es capaz con este título. Se trata de un *shoot 'em up* de naves espaciales de la vieja escuela, cuyos protagonistas son animales y cuyos diálogos son mucho más interesantes de lo que cabría imaginar.

Argumentos irrefutables

Pruebas contundentes que demuestran que la N64 es la mejor.

■ Shigeru Miyamoto y su equipo de programadores y diseñadores son los mejores desarrolladores de juegos del mundo y, al igual que los cereales Kelloggs, no fabrican juegos para nadie más. Y como sabemos que continuará siendo así, los propietarios de una N64 podemos estar tranquilos. Y mientras tanto, el resto de desarrolladores para N64 debería tener un busto de bronce de este portento en su mesita de noche para adorarlo antes de irse a dormir. Qué menos.

■ ¿Enlace para dos jugadores? Paparruchas. La N64 ofrece diversión para cuatro jugadores desde el mismo momento en que la sacas de su caja. *Mario Kart 64*, *GoldenEye 007*, *F-Zero X* y otros muchos juegos se encuentran en la lista de los mejores entretenimientos para multitudes por encima de los macroconciertos al aire libre.

■ Mientras que otros sistemas tienen que conformarse con un estúpido puercoespín lila o una piba tan neumática como antipática, la N64 cuenta entre sus filas con Mario, Yoshi, Wario y un montón de personajes la mar de simpáticos y encantadores. Y puede que suene un tanto cursi, pero al final llegas a encariñarte de verdad con todos ellos.

■ Observa el diseño del mando. Agárralo, siéntelo entre tus manos, ámalo como si de tu pareja se tratara. Nintendo inventó y patentó el mejor diseño de joypad de la historia. Gracias a él, Mario puede sortear plataformas insalvables con facilidad, mientras que la pobre Lara Croft sufre una de resbalones y muertes tontas diarios que no sabemos cómo sigue teniendo moral.

■ Mientras que los irracionales propietarios de una PlayStation tienen que quedarse sentados delante de la pantalla mirando como lelos un letrero estático que dice «Cargando», los afortunados poseedores de una N64 tienen garantizado el acceso directo a los juegos gracias a los cartuchos. Los de la PlayStation pueden decir lo que quieran: en el fondo les corroe la envidia.



PC: MAQUINA DE JUEGOS

Cuesta más de 100.000 pesetas. Su manejo puede resultar complicadísimo. No se conecta a tu televisor. No fue diseñado en su origen para jugar a videojuegos. Y sin embargo, algunos de los mejores (y cuando decimos *mejores* queremos decir *mejores*) momentos en la vida de un jugador tienen lugar delante de un monitor de PC. De hecho, hay un montón de jugadores empedernidos que sólo juegan en este sistema.



■ **No puedes hacer los deberes en una PlayStation. Muchos niños con más determinación que tú ya lo han intentado. Sin embargo, puedes combinar el ocio con el trabajo gracias a un PC.**

Negocios y placer

¿El mundo del PC es demasiado grande para ti? Aquí te ofrecemos lo que debes saber...

El PC no se diseñó como una máquina para albergar juegos. Se diseñó para ceñudos trabajos de oficina. Pero, como siempre sucede en estos casos, llegó un día en el que alguien, en algún lugar del mundo, asombrado ante el poder de semejante procesador, se hizo la inevitable pregunta: «¿Cómo demonios podemos jugar con videojuegos en esta máquina?» La respuesta, en un principio, no podía ser otra que «resulta muy complicado», pero ahora, gracias a Bill Gates y a su sistema operativo Windows 95, resulta más fácil conectar un juego a tu ordenador que poner la radio y no escuchar una canción de Alejandro Sanz en algún punto del dial.



■ **¿Te parece un poco complicado? Espera y verás.**

Mientras das gracias a Bill, alza tu copa para brindar por 3Dfx y otras compañías de tecnología punta que se han dedicado a fabricar tarjetas aceleradoras de 3-D. Con una de estas maravillas conectadas a tu ordenador, las formas tridimensionales se desplazan por tu monitor como las patinadoras sobre hielo rusas en unos juegos olímpicos. Y, claro está, esto quiere decir que semejante tecnología puede aplicarse a juegos en tres dimensiones. Imagínate una versión de *Tomb Raider* o de *Half Life* realizada con tableros de fusibles y pins de dibujo y te harás una idea de cómo sería la vida sin estas tarjetas de circuitos mágicas. Fueron estas brillantes innovaciones tecnológicas las que impulsaron la potencia del PC como máquina de juegos, y esto ha conducido al PC a liderar una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos.

Antes de la llegada de 3Dfx y del Windows 95, los títulos para PC se reducían sobre todo a aburridísimos juegos de rol y simuladores de vuelo sólo aptos para pilotos con título. No había más que espadas de madera, misterios velados y manuales de instrucciones de miles de páginas. Hoy en día, títulos como *Quake, Command & Conquer, Half-Life, Grim Fandango* y *X-Wing versus TIE Fighter* ofrecen experiencias de juego que se encuentran a años de luz de sus equivalentes para consola.

Los juegos para PC no están exentos de fallos técnicos; en muchos su instalación es un proceso interminable, y siempre hay incompatibilidades tecnológicas que deben superarse pero, a pesar de todo, cada mes millones de jugadores en todo el mundo se rascan los bolsillos y se pierden en ese ancho mar tan poblado de juegos para PC.

Para disfrutar de la mayoría de novedades para PC con un nivel satisfactorio de calidad, necesitas como mínimo un sistema basado en un P166 con una tarjeta 3-D (nosotros sugerimos la Voodoo 2 de 3Dfx), y 32 MB de memoria RAM. Para que todo sea perfecto, resulta ideal un P233 con 64 MB de memoria RAM. Como es normal, la tecnología continúa avanzando cada día, y poco importa lo modernísimo que sea tu PC, ya que tarde o temprano tendrás que actualizarlo. Pero lo mismo sucede con las consolas.

Hablando del rey de Roma, el nuevo sistema Dreamcast de Sega incorpora muchas de las novedades tecnológicas del mundo del PC, así que lo más seguro es que ambas plataformas se presten continuamente ideas y nuevos juegos. Eso no está nada mal.

Cómo...

Seguir adelante con la ayuda de nuestros inestimables trucos.



Sigue vivo en Half Life

■ ¿Te estás quedando sin fuerzas? Suele pasar, así que sitúate lo más cerca que puedas de un remanso de agua potable, métete debajo hasta que veas el aviso de O2 y en ese momento vuelve a subir. Habrás ganado unas quince unidades de energía en el proceso. Enhorabuena.



Lleva a Abe al lugar que quieras en Oddworld: Abe's Oddysee

■ Para que aparezca una lista con todos los niveles, mantén pulsado [mayúsculas] e introduce este código (con las teclas de las flechas): Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba. A partir de ahora, el mundo será un pañuelo.



Ve a donde quieras en Trespasser

■ Si ya estás harto de no conseguir pasar nunca del mismo nivel, pulsa [ctrl]+[mayúsculas]+Q+W y después suelta W. Ahora podrás enfrentarte a esos endiablados dinosaurios en el nivel que prefieras.



Haz trampas como el peor hampón en SiN

■ Pulsa el botón de tilde (~) en el teclado para conseguir la consola y después escribe /superfuzz para acceder al modo Dios, /health 999 para conseguir el máximo de energía y /wuss para conseguir todas las armas. Lo siento, pero no se puede hacer nada más para mejorarlo



Disfruta de partidos clásicos en Copa del Mundo 98

■ Ve al menú de nombres, cambia el nombre del jugador por el de Hurst y después vuelve atrás. En ese momento ve al menú principal y pulsa Scroll Lock. Ahora podrás jugar a cuatro partidos clásicos. También puedes utilizar el nombre de Zico para acceder a un partido histórico de 1982. Genial.

¿ERES NOVATILLO?

Los mejores juegos de PC del planeta

El mundo de los juegos para PC es lo más exquisito que existe. Aquí tienes cinco buenas razones que apoyan esta teoría...



Starcraft

■ Editor: **Blizzard**
■ Precio: **6.495 ptas.**
■ En el género de los juegos de «estrategia a tiempo real» debes controlar a un equipo de personajes con una misión. Dependiendo del juego que decidas comprar, puede que debas invadir y conquistar un país, construir un muelle y un barco para navegar por un río o decidir a quién le toca hacer la colada y fregar los platos (ah, no, que eso sólo ocurre en la vida real). Pero es la mar de divertido, sobre todo si te decides por *Starcraft*.



Quake II

■ Editor: **Activision**
■ Precio: **7.495 ptas.**
■ Un *shoot 'em up* (debes disparar a muchas cosas) en primera persona (los gráficos muestran las imágenes como si de tus ojos se tratara) que es súper adictivo en el modo para un jugador y lo más adictivo que te puedes echar a la cara en el modo para varios jugadores. *Quake II* presenta a bestias terroríficas, armas increíblemente grandes y algunos de los escenarios más oscuros y tétricos que se han visto jamás para que puedas doblar cada esquina con la seguridad de que te llevarás un susto de muerte. Juega con un grupo de amigos y te resultará imposible desengancharte.



Grim Fandango

■ Editor: **Activision**
■ Precio: **6.800 ptas.**
■ Seguramente se trata de la mejor aventura de «apuntar y hacer clic». *Grim Fandango* es ácido, divertido y de diseño elegante. Se ambienta en el País de los Muertos y en las viejas películas en blanco y negro, gracias a la comicidad de sus personajes, a la adictividad incuestionable de su trama y a los estupendos puzzles podemos asegurarte que nos encontramos ante una experiencia realmente impresionante. Si prefieres que los juegos se desarrollen a un ritmo más pausado que el del frenético *Quake II*, éste es el título que estabas esperando.



Half-Life

■ Editor: **Sierra**
■ Precio: **6.990 ptas.**
■ Se trata de un título muy esperado, pero tildar al resultado de «otro *shoot'em up*» en primera persona sería casi como insultar a la última obra maestra de Sierra. Los personajes interaccionan con más realismo que en la vida real, los malos con los que debes enfrentarte hacen gala de una inteligencia fuera de lo común, y para superar los niveles deberás estrujarte el cerebelo de lo lindo. El último CD que contenía tanto entretenimiento como éste era el *Atmosphere* de Russ Abbot.



Tomb Raider III

■ Editor: **EIDOS**
■ Precio: **7.995 ptas.**
■ Si todavía no has invitado a Lara a tu casa, ya va siendo hora de que dejes a un lado tu timidez. *Tomb Raider III* es un compendio gigantesco de gráficos suntuosos, puzzles endiablados y disparos por todas partes. En su viaje desde la profundidad de las cavernas a las calles de Londres, Lara no te dejará pegar ojo hasta que la hayas ayudado a completar su misión. Y sabemos de buena tinta que eres todo un caballero que jamás dejaría en la estacada a una señorita.

De saldo...

Juegos estupendos a precios de risa.



Dungeon Keeper

■ Editor: **EA Classics**
■ Precio: **6.495 ptas.**
■ No puedes dejar escapar esta oportunidad para dirigir tu propia cámara de tortura en lo más profundo del infierno, sobre todo en este juego de estrategia a tiempo real en el que este tema tan escabroso resulta de lo más divertido.



Total Annihilation

■ Editor: **GT Replay**
■ Precio: **2.995 ptas.**
■ Otro juego de estrategia a tiempo real ambientado esta vez en la insondable eternidad del espacio. Sus gráficos en 3-D, los enormes robots y los malvados alienígenas harán las delicias de los astronautas mas atrevidos.



LBA 2

■ Editor: **EA Classics**
■ Precio: **2.995 ptas.**
■ La secuela del aclamado *Little Big Adventure* ofrece unos gráficos del milenio que viene y un mundo intrigante y más complicado que el metro de Nueva York. Y ya es decir.

¿Y qué más?

Tu Pc pide a gritos un montón de cachivaches varios

«Alimento»

Deja de aferrarte a la configuración actual de tu PC si no quieres cerrarte las puertas a la nueva generación de juegos para ordenador. Lo que necesitas es llenar el estómago de tu máquina de prestaciones: más memoria, procesadores y todo ese rollo para aumentar su velocidad hasta límites insospechados.





Volante

■ De: **Thrustmaster**
■ Precio: **14.990 ptas.**
■ Adquisición obligada para los incondicionales de los juegos de carreras. La sensación de realismo mejora en muchos enteros.

Y no te pierdas estas joyas

Vale la pena que pidas prestados estos títulos a algún coleguilla



Grand Theft Auto

■ Editor: **Take 2**
■ Precio: **7.495 ptas**
■ Un juego en el que debes saltarte las normas a la torera traficando con drogas, robando coches y cargándote a polis como si de tu trabajo diario se tratara.



Forsaken

■ Editor: **Acclaim**
■ Precio: **7.495 ptas**
■ *Quake* en una moto a reacción y transportado al futuro. Sus claustrofóbicos e impresionantes túneles, y su inmensa dificultad conseguirán que te enganches durante meses a la pantalla.



Destruction Derby 2

■ Editor: **Psygnosis**
■ Precio: **2.990 ptas**
■ El juego que hizo poner el grito en el cielo en el entorno de los juegos de carreras arcade. A medida que derrapes, te la pegues, saltes y des vueltas de campana tu estómago se resentirá, pero tu cerebro pedirá cada vez más.



The Curse of Monkey Island

■ Editor: **Lucasarts**
■ Precio: **3.995 ptas**
■ Uno de los juegos más divertidos que se han visto nunca en cualquier sistema. Si te gusta disfrazarte de pirata en busca de un tesoro escondido, disparar grandes cañones y, de paso, reír a carcajadas, éste es tu juego.



Rainbow Six

■ Editor: **Red Storm**
■ Precio: **7.995 ptas.**
■ En este *shoot 'em up* en primera persona, cuyo desarrollo estuvo supervisado por el atento ojo de Tom Clancy, necesitarás siete días de cuidada planificación para conseguir al menos un arma. Parece demasiado espeso, pero en el fondo es una auténtica pasada. Y la mar de difícil.

Argumentos irrefutables

Pruebas indiscutibles para demostrar que el PC es lo mejor de lo mejor.

■ Ya puedes ponerte a correr todo lo que quieras, porque, por más que lo intentes, nunca conseguirás desarrollar la velocidad de un PC. Un rápido vistazo bastará para convencerte de que un PC es técnicamente mucho más avanzado que cualquier PlayStation o Nintendo 64 que se cruce en su camino. Y gracias a esto, los juegos son tan espectaculares, presentan unas animaciones que quitan el hipo y su comportamiento es más inteligente que el de ningún otro sistema. Ya puedes parar de correr.

■ A pesar de la combinación de control del ratón y el teclado, que puede parecer una auténtica pesadilla al principio, en cuanto le pillas el truco te das cuenta de que nunca más quieres volver a sentirte limitado por mando alguno. La versión del PC es precisa, rápida y mucho menos dañina para los pulgares.

■ ¿Cuántas oficinas has visitado en tu vida que no dispongan de un PC sobre todas y cada una de sus mesas? ¿Cuánta gente, a la hora de comprarse un ordenador para su casa, se decide por un ZX Spectrum o por algo por el estilo? Desengáñate, el PC es el ordenador más vendido del planeta, así que nunca te quedarás corto de juegos (ni de amigos).

■ Intenta mejorar tu PlayStation. ¡Venga, inténtalo! No puedes, ¿verdad? Y en unos pocos años esa pequeña maquinita gris estará completamente obsoleta. Se venderá a duro el quilo. Sin embargo, siempre puedes mejorar un PC para conseguir que tu máquina nunca pase de moda y pueda hacer frente a las últimas novedades tecnológicas.

■ Supongo que ya habrás oído hablar de Internet. La World Wide Web, aparte de brindarte la oportunidad de jugar al ajedrez con una persona que se encuentra a millones de quilómetros de distancia, también te ofrece billones de juegos gratuitos y no gratuitos. Puede que necesites más de tres horas para cargarlos en tu disco duro, pero ésa no es la cuestión.

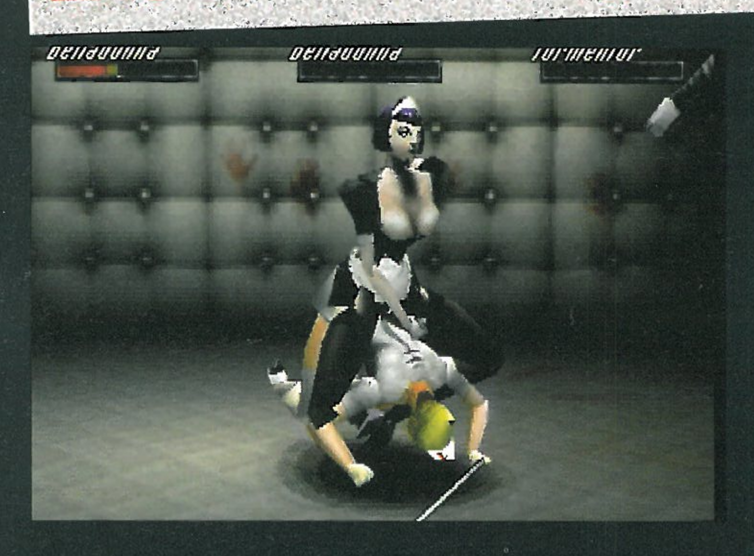




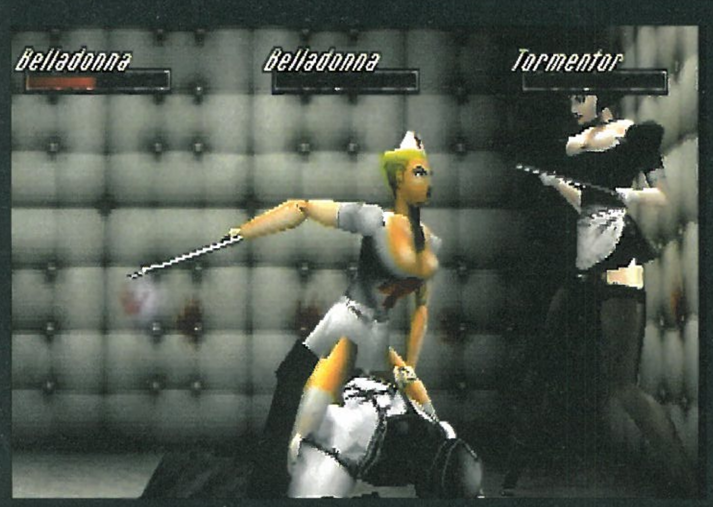


¡CENSURADAS!

LAS IMÁGENES QUE NO QUERÍAN QUE VIERAS











■ Los censores no permitirían que vieras ninguna de las imágenes que aparecen en Thrill Kill y que aquí te mostramos.



AGARRATE FUERTE. RESPIRA HONDO. CASI MEJOR QUE TE SIENTES. TE TRAEMOS NOTICIAS... BUENAS Y MALAS. LA MALA ES QUE LOS CENSORES ACTUAN SIN PIEDAD. LA BUENA ES QUE TE VAMOS A MOSTRAR LAS IMAGENES QUE NO QUERÍAN QUE VIERAS....

El aire se llena con un jadeo desenfrenado mientras ella, con atuendo sado, rodea con las piernas a su víctima, cómo no, atada a la cama. Alcanza un espectacular y demostrativo clímax sexual justo en el momento en que clava (¿te imaginas dónde?) una aguijada en forma de falo a su compañero de juegos sexuales.

Ése es el tipo de escena que no podrás ver en vuestra pantalla o monitor en un futuro inmediato. Electronic Arts, la editora de software de entretenimiento más poderosa del mundo, ha parado de forma indefinida y, lo más seguro, permanente, la producción de Thrill Kill, el videojuego donde aparece la escena antes descrita.

En un principio, *Thrill Kill* (en el cual aparece también un personaje encantador llamado Cleetus, un caníbal innato, algo retrasado, que utiliza una pierna humana descuartizada como arma) figuraba en la serie de títulos escogidos por Electronic Arts (EA) al adquirir Virgin Interactive US al grupo de comunicaciones Viacom en agosto del 98. EA, sin embargo, pensó después que el juego –titulado con anterioridad *Slaughter and Mayhem*- «no se ajusta a nuestros principios en cuanto al tema y contenido». Por otro lado, la misma compañía se ha negado a vender Thrill Kill a cualquier otra compañía que se muestre dispuesta a lanzarlo al mercado. Un portavoz de EA ha afirmado: «Creemos que el contenido del videojuego es inapropiado, sin importar quién lo publique».

Por lo tanto, EA ha decidido de forma unilateral «protegernos» de toda la maldad de *Thrill Kill*, y ha llegado a la conclusión de que el producto no solamente no es apropiado para su propia obra conservadora, sino para el público en general. Tal y como un director de desarrollo de una compañía gustosa de tener entre sus manos *Thrill Kill* ha comentado: «¿Quién se creen que son para erigirse en los guardianes universales de la moral?»

Buena pregunta.

El hecho de condenar *Thrill Kill* al silencio es sólo el ejemplo más palpable del proceso censor que se lleva a cabo con frecuencia, quizá demasiada frecuencia, tanto en los videojuegos como en cualquier otro medio de entretenimiento. Es cierto que las imágenes incluidas en la mayoría de los videojuegos son más sosas que las incluidas en las etiquetas de los discos o los carteles de películas. No existe un mercado de videojuegos para adultos. Apenas sí aparecen en ellos escenas de sexo. Pero, ¿por qué no? No será porque los jugadores no quieran. Ni porque el personal de los departamentos creativos no quiera incluir este tipo de contenido adulto; en realidad ¡les gustaría hacerlo! Entonces, ¿qué lo impide?

La censura.

La censura está presente en los varios niveles del proceso de desarrollo de un juego. Normalmente, es autoimpuesta. De vez en cuando, en algunos países viene impuesta por ley. A menudo, las principales compañías de los diferentes formatos (Sony, Nintendo y Sega) desempeñan un papel importante, cuyas políticas se aplican por medio de los estrictos acuerdos de licencia. Algunas veces, los cortes se deben a un sentido de responsabilidad moral, y otras, al realismo comercial.

La mayoría de las decisiones importantes se toman en los albores del juego, y son muchos los factores

«Puede que los juegos insinúen peligro, pero, en realidad, sólo son Mickey Mouse con chupa de cuero.»

que intervienen en la exclusión de escenas de fuerte contenido sexual o violento. De hecho, y hasta hace poco, un gran porcentaje de los propietarios de videoconsolas tenían menos de 18 años. Cuando máquinas como la Mega Drive de Sega o la SNES de Nintendo no tenían competencia alguna (entre los años 91 y 95), el promedio de edad de los jugadores andaba en torno a los 14 años. No tenía sentido, pues, producir un juego que debiera acompañarse de la correspondiente advertencia: «No apto para menores de edad». Hoy en día, sin embargo, el PC es lo último en plataforma de juegos (promedio de edad del usuario: 29 años), y la PlayStation de Sony atrae a decenas de millones de consumidores de todo el mundo, entre los 20 y los 30 años. Existe, pues, un importante mercado adulto.

En países como Inglaterra, por ejemplo, las compañías editorias deben tener en cuenta además la política de los principales minoristas, pues hay cadenas de tiendas que se han negado en alguna ocasión a vender artículos por considerarlos controvertidos. Algunos centros han instalado Puntos de Venta Electrónicos (EPOS), un dispositivo que advierte a los vendedores, en el momento de efectuar la venta, sobre la edad mínima para adquirir el producto, lo que

«Nintendo tiene unas opiniones muy claras y bastante draconianas.»

les ayuda a hacer cumplir la normativa con más rigurosidad. Hete aquí, no obstante, que el equilibrio de poder está cambiando, y la mayoría de los juegos se venden en tiendas especializadas como Virgin, que sólo proporcionan productos autorizados

Sin embargo, la mayor parte de los productos de casi todas las empresas de software van dirigidos no a adolescentes, sino a «todo el mundo». Ello quiere decir que estas empresas evitan sistemáticamente el material explícito a favor del «para-todos-los-públicos», como son los juegos de carreras, plataforma o aventuras, y así van a lo seguro. Uno de los países más conservadores en cuestiones de moralidad es Gran Bretaña. Durante 1997, de los 550 videojuegos que fueron visionados por el Consejo Normalizador del Vídeo, organización que junto con la ELSPA (Asociación Europea de Editores de Software de Entretenimiento) acuerda el sistema voluntario de índices de edad para los productos de software distribuidos en ese país, un 65% de los títulos recibió la consideración de «apto para todos los públicos», un 25% no era recomendado para menores de 11 años, y el resto no era recomendado para menores de 15 años. Ninguno de ellos se clasificó como «apto para mayores de 18 años».

Una de las razones para ello es que cualquier juego que contenga escenas demasiado subidas de tono se somete a la clasificación oficial del organismo gubernamental: el British Board of Film Classification (BBFC). Con todo, de los 44 juegos que se presentaron ante esa organización legislativa, sólo 16 obtuvieron la recomendación de «apto para mayores de 18 años». 16 títulos «sólo para adultos» de una producción total de 550; eso supone menos de un 3%. Puede que los videojuegos insinúen peligro y subversión, y se presenten como un estilo de vida alternativo para el rebelde que cada uno de nosotros llevamos dentro; pero, en realidad y para hacer un símil, tan sólo son Mickey Mouse con una cazadora de cuero. Incluso en los juegos que supuestamente van dirigidos sólo a adultos el protagonista es un chaval jugando a ser adulto; fíjate sino en Lara Croft y Duke Nukem, grandes tetas y armas impresionantes: ¡adolescente total!

■ Sensible Software quiere mantener Sex and Drugs and Rock'n'Roll como un juego de contenido «sólo para adultos» y, de momento, no se venderá en las tiendas.

S*ex and Drugs and Rock'n'Roll* también causará baja, debido a la rigurosa autocensura que se impone la industria del videojuego. Se trataba de un proyecto de Sensible Software (los respetados creadores de *Sensible Soccer* y *Cannon Fodder*, juegos ya considerados clásicos), en el cual habían estado trabajando durante algo más de tres años hasta que se vieron obligados a abandonar «el fruto de su amor». John Hare, el director del proyecto, se muestra frustrado y resentido, algo que es comprensible, y afirma: «Por lo menos 20 editores lo vieron; todos nos dijeron que la idea les gustaba, pero ninguno estaba dispuesta a arriesgarse. Les preocupaba que los minorista se negaran a venderlo, y que no tuviera aceptación en el mercado norteamericano. El sector del software es tan conservador… Por desgracia, creamos un juego de rock'n'roll para un sector en que todos parecen cortados por el mismo patrón.»

Razones económicas y morales aparte, hay otros motivos por los que las compañías editoras especializadas en juegos no publican material para adultos de forma regular. Para empezar, ni Sony ni Nintendo lo consentirían.

Nintendo, en especial, tiene unas opiniones muy claras y bastante draconianas sobre lo que a los jugadores se les debe dejar ver a través de las videoconsolas. Esta compañía impone sus criterios morales a los editores (y, por lo tanto, a los jugadores) mediante un programa de licencia muy riguroso. Básicamente, lo que eso quiere decir es que nadie puede publicar software para un sistema Nintendo sin firmar previamente un acuerdo en el cual viene especificado un código de conducta sobre el contenido.

Es la propia compañía Nintendo quien fabrica todos los cartuchos para la N64, lo que le permite visionar y autorizar todos los originales de los próximos títulos. Así se aseguran de tener todo bajo control.

Sony es un poco menos puritana, aunque no precisamente liberal. También opera bajo un programa de licencia, según el cual puede revisar los productos de cada editorial para comprobar su «idoneidad». El software que se edita con su propia marca nunca es controvertido. Después de todo, esta compañía dirige el mayor fenómeno cultural y

LOS DEFENSORES DE LA MORAL

Un escándalo sobre el contenido de un videojuego perjudicaría sobremanera a Sony y Nintendo, que verían cómo millones de padres preocupados dejan de comprar sus productos. Así que quieren asegurarse de que eso no ocurra.

■ Tanto Nintendo como Sony ejercen un estricto control sobre el software para N64 y PlayStation respectivamente. Sus formatos reciben un tratamiento diferente a los reproductores de CD o vídeos -tecnologías abiertas en las que cualquiera puede publicar todo tipo de contenido,- como si aquéllos fueran dominios de propiedad privada, que han de proteger con celo a través de acuerdos de licencia rigurosos.
Toda compañía que quiera editar juegos en los sistemas de estos fabricantes deberá firmar los correspondientes acuerdos de licencia. Éstos cubren desde el tamaño y la forma del envoltorio hasta el coste de fabricación del CD o cartucho. Contienen, además, secciones que resumen las pautas para el contenido del juego, advirtiendo al editor de aquello que es aceptable, y más pertinentemente, lo que no es aceptable. *Top Juegos* se las ha ingeniado para conseguir copias de unos documentos de Nintendo y Sony. Os ofrecemos a continuación algunas de las especificaciones.

Nintendo

El manual para editores establece que sus pautas están diseñadas para ayudar a eliminar «temas contrarios a la filosofía de la compañía.» Con ese fin, la compañía deja claro que sólo autorizará productos que:

- No contengan contenido sexual explícito incluyendo, aunque no limitado a, desnudos, violación, caricias y relaciones sexuales; por ejemplo, Nintendo no permite que en sus juegos salgan mujeres con los pechos descubiertos. Sin embargo, se consideran aceptables algunas demostraciones ligeras de afecto como besarse o abrazarse.
- No contengan lenguaje o descripciones que de manera específica menosprecien a personas de otra raza, sexo, etnia, religión o ideología política.
- No reproduzcan imágenes violentas o sangrientas de forma gratuita o excesiva. Nintendo no permite imágenes de crueldad o tortura hacia los animales.
- No reproduzcan abuso verbal o físico a mujeres o niños.
- No reproduzcan estereotipos raciales, sexuales, étnicos, religiosos o políticos; por ejemplo, se aceptarán símbolos religiosos tales como cruces si se ajustan al tema del juego, pero no para promocionar una religión en concreto.
- No utilicen lenguaje o gestos blasfemos, obscenos u ofensivos que atenten al buen gusto y los principios públicos.
- No promuevan el uso de fármacos ilegales, drogas, tabaco y/o alcohol. Por ejemplo, Nintendo no permite que se haga publicidad de cigarrillos o cerveza; sin embargo, acepta que Sherlock Holmes fume en pipa, ya que se ajusta al tema del juego.

Sony

Aunque en el sector de los videojuegos se considera a esta compañía menos «estrecha» que Nintendo, Sony nos muestra de qué pie calza en sus «Criterios de Evaluación». Autorizará productos (o anuncios de productos) que:
- No incluyan representaciones gráficas de una violencia excesiva o gratuita.
- No sean explícitos en materia sexual.
- No incluyan lenguaje o gestos blasfemos u obscenos.
- No reproduzcan estados de embriaguez o abuso de estupefacientes.
- No promuevan los estereotipos raciales, étnicos, sexuales o religiosos negativos.
- No hagan un mal uso o muestren un uso irrespetuoso de los símbolos religiosos.
- No repercutan negativamente en el nombre, reputación o prestigio de Sony.

de entretenimiento de los 90, y acepta la responsabilidad de buen grado.

El director para toda Europa de Sony, Chris Deering, comenta: «A medida que la compañía crece, cada vez más gente se cree con derecho a verter su opinión, ya sean los medios de comunicación o el ciudadano de a pie que nunca ha jugado con un videojuego». En otras palabras, Deering no quiere que el contenido controvertido sea un granito que pueda después convertirse en montaña de arena.

Deering reconoce, sin embargo, que puesto que PlayStation «engancha» cada vez más a usuarios de mayor edad (y, por extraño que parezca, de menor edad también), hace falta una gama de contenidos más amplia. Al preguntarle qué le parecería, en ese caso, que otra editora (una compañía asociada) acudiera a ellos con un juego semi-porno, de alta calidad, totalmente legal, autorizado y clasificado para mayores de 18 años por el BBFC, Deering contesta evasivamente: «No lo sé; es una pregunta interesante. Para serle sincero, creo que nos causaría muchos quebraderos de cabeza. Aunque fuera legal al ciento por ciento, autorizar un juego semi-porno –que, por cierto, se vendería como rosquillas- no sé... Digamos que no creo que nos gustara ser los pioneros».

Una vez más lo que prima es la cautela. Nadie quiere ser el primero en romper filas y correr el riesgo. De hecho, ésa es la razón de que haya tan pocos ejemplos de fuerzas externas que censuren los juegos. En vez de eso, el sector ha creado su propia red de comprobaciones y medidas que equivale a un estricto sistema de autocensura.

En los inicios del rock'n'roll, Little Richard transformó la letra de la canción *Tutti Frutti*, convirtiendo una sarta de indirectas sexuales bastante picantes (para nada sutiles) en una mezcla de versos burlones y ripios inofensivos. Todo ello, para poder grabar en disco su favorita del directo. No hubo presiones por parte de las autoridades; en cambio, su compañía de discos tuvo ciertamente mucho que ver. Además, el cantante sabía que las emisoras de radio no tocarían su canción en la versión original y, por lo tanto, no habría ninguna posibilidad de que llegara a convertirse en un éxito comercial. Richard sabía, también, que el rock'n'roll era una forma de arte joven, que aún no formaba parte de –o en el que no confiaba- el *establishment* (padres, medios de comunicación de masas, y los gobiernos). Un negro extravagante, con greñas, gritando a los cuatro vientos los detalles de lo que le gustaría hacer con las dulces Sue y Daisy habría sido la perfecta excusa para rechazar de plano todo el género. Little Richard y otros cantantes de la época tuvieron que ganar, una a una, pequeñas batallas para llegar a establecer los niveles de libertad artística en los que los *rappers* y estrellas del rock actuales se mueven.

El negocio de los juegos es aún joven. En realidad, se puede decir que los juegos modernos no entraron en escena hasta la década de los noventa. Lo mismo que el rock'n'roll de principios de los cincuenta y sesenta, los juegos, para aquellos que no entienden, son solamente para chavales; una mala fase llena de corrupción y poco mérito artístico. Por consiguiente, aquellos a quienes afecta han decidido que, por respeto, aún deben cuidar sus modales, pues cualquier paso en falso que pueda llevarles a traspasar los límites establecidos del buen gusto y la decencia, les causará más problemas de los necesarios (una opinión que se confirma con la feroz reacción que algunos productos bastante desafiantes han provocado).

Por lo tanto, y de momento, las tiendas continuarán vendiendo mayormente productos para toda la familia, algunos sucedáneos de «juegos para adultos», y uno o dos juegos genuinamente para adultos. Y así seguirán las cosas hasta que las empresas del sector se vuelvan más atrevidas. Al fin y al cabo, entre Marisol y Marilyn Manson se hubo de recorrer un largo camino.

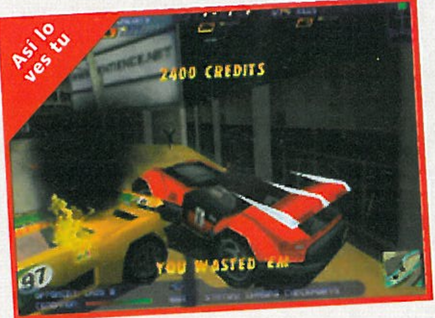


¡CORTEN!

Top Juegos se complace en presentaros las imágenes mutiladas por las tijeras del censor.



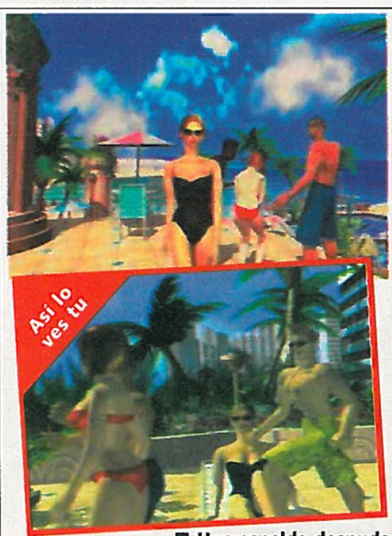
■ **SCi se topó con la luz roja de la BBFC al intentar lanzar al mercado británico Carmageddon. Puso remedio a la controvertida sangre, pero la segunda parte aún no ha recibido luz verde.**



El terror de la carretera

■ Juego: **Carmageddon 2**
■ Formato: **PC and PlayStation**
■ Editor: **Infogrames**

■ La historia se repite: como ejemplo de la pedantería y el rechazo por la sangre de los censores, *Carmageddon* 2 acaba de salir al mercado en algunos países sin autorización oficial pero con lo que la compañía editora llama «porquería verde» (en vez de sangre roja) saliendo a borbotones de las víctimas. En 1997, la primera parte del juego se distribuyó en España sin censura alguna. En Gran Bretaña, en cambio, la British Board of Film Classification dictaminó que el color rojo de la sangre debería cambiarse por verde. SCi publicó una versión rectificada, aunque interpuso un recurso de apelación contra el dictamen. Ganó el caso y se le permitió, finalmente, lanzar la sangrienta versión original del juego. Por eso, la compañía se quedó atónita al saber, a mediados del año pasado, que la BBFC se había negado a concederle la correspondiente autorización para la segunda parte. De nuevo SCi ha recurrido el dictamen y confía en ganar el caso otra vez. El verdadero problema radica en que la BBFC cree que *Carmageddon* incita a los jugadores a atropellar a personas reales, porque tras arrollar en el juego a representaciones gráficas de seres humanos, obtienen una recompensa por tan oprobiosa conducta. Ésa es la razón - bromas a parte- por la cual la BBFC obligó a SCi a borrar la palabra «divertido» de todo el manual del juego.



■ **Una espalda desnuda ¿provocaría eso un escándalo nacional? Sony así lo cree.**

¡Que dis-busto!

■ Juego: **Tekken 3**
■ Formato: **PlayStation**
■ Editor: **Sony**

■ Consigue vencer en *Tekken* 3 con la ayuda de Anna Williams y se te recompensará en la versión japonesa con una imagen de Anna y su hermana Nina tomando el sol en la playa. Ansiosa por captar la atención de 3 «aspirantes a gladiadores», Anna se lo pasa en grande flirteando, desde su cómoda tumbona, con esos machos musculosos. Por si esta demostración pública de afecto no bastaba, ahí llega Nina y baja la parte de arriba del bañador a su hermana. Sólo que, en algunas versiones PAL, no se ve. Anna se aleja de la cámara, y lo único que enseña es su espalda desnuda. ¿Era para tanto?



No nunchukas

■ Juego: **Soul Blade**
■ Formato: **PlayStation**
■ Editor: **Sony**

■ Los todopoderosos censores en sus torres de marfil tienen manía a los *nunchukas*. Se trata de un tipo de arma originaria del Japón, consistente en dos palos de madera unidos por un cadena, y que aparentemente son bastante mortíferos. Aunque no tan mortíferos (se supone) como, digamos, una pistola. Con todo, poseer *nunchukas* es completamente ilegal en algunos países europeos y no se permite que sean exhibidos en películas o en fotografías de revistas y libros. No es de sorprender, pues, que en la versión británica de este juego, los *nunchukas* de Li Long se substituyeran por algo parecido a dos partes de un triángulo de billar, aunque resultaban igual de efectivas.

■ **No pasa nada por arrancarle a uno la columna vertebral, pero que no se os ocurra golpearle en la cabeza con dos palos de madera.**



¡Corten! (continuación)



Nada de sexo, por favor

■ Juego: **Sex and Drugs and Rock 'n' Roll**
■ Format: **PC and PlayStation**
■ Editor: **No publicado**

■ Este juego, casi una leyenda, podría haber pasado ya a la historia. *Sex and Drugs and Rock'n'Roll* tiene que ver con cocaína, hachís, peleas, los Ángeles del Infierno, accidentes de avión, grupis, violencia... ¡ah, y rock'n'roll! Creado por Sensible Software [1] (un nombre algo inapropiado), el juego cuenta la historia de un aspirante a estrella de rock que cae en las tentaciones terrenas en el depravado camino hacia la cumbre del éxito. Las principales compañías lo han rechazado alegando que el contenido es inapropiado.

[1] *Sensible* en inglés quiere decir «sensato» o «prudente».

■ **Nada de sexo, drogas y rock'n roll, por favor: ¡Somos editores y publicamos videojuegos! Nadie se arriesgaría a publicar un material tan sensible.**



Encubrimiento

■ Juego: **Duke Nukem**
■ Formato: **Nintendo 64**
■ Editor: **GT Interactive**

Así lo ves tu

■ Ahora las ves, ahora no las ves. *Duke Nukem*, alcanzó un gran éxito como juego de ordenador y estaba lo bastante repleto de acción para considerarlo apropiado para la oferta -menos cerebral- del mercado de las consolas. Nintendo quería el juego para adaptarlo a la N64, aunque bajo sus condiciones. Así que, consecuente con la imagen familiar de la compañía, cuando Duke entraba en una sala de estriptís, las bailarinas de curvas peligrosas ya se encontraban de patitas en la calle. Sin embargo, Duke podía acribillar con siete tonalidades de mierda a todo aquello que se moviera, pero al menos lo hacía en un ambiente «limpio». Así se evitaba una contaminación amoral que afectaba a todo el mundo.

■ **La batalla de Duke contra el crimen no es nada comparada con la batalla de Nintendo contra las bailarinas de estriptís.**

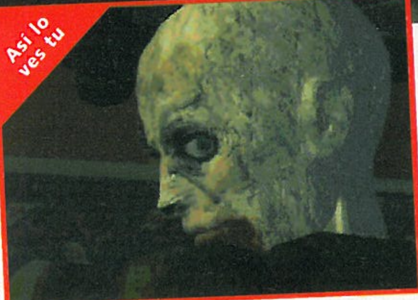


Casa del terror

■ Juego: **Resident Evil**
■ Formato: **PlayStation**
■ Editor: **Virgin**

■ Los juegos de *Resident Evil* para PlayStation no sólo tienen una jugabilidad excelente, sino que también llegan a reproducir, mejor que cualquier otro producto interactivo, el ambiente de palpable terror que se respira en las películas. El argumento y el suspense ayudan a crear la mayor parte del ambiente, aunque la sangrienta evidencia también desempeña un papel importante. En la primera secuencia de vídeo de la versión original aparece un personaje que se vuelve hacia la cámara. En la versión PAL, la secuencia se corta justo en el momento en que los primeros trozos de carne saltan a la vista. En la versión original japonesa, se puede contemplar todo el horror sin interrupción. Una visión no muy agradable.

Así lo ves tu



■ **De acuerdo... es una calavera, pero ¡sin nada de sangre!**



Agresion Postal

- Juego: **Postal**
- Formato: **PC**
- Editorr: **Take 2 Interactive**

■ En los EE UU, «going postal» quiere decir algo así como volverse psicópata. O lo que es lo mismo, a la menor oportunidad tomar un arma y, sin perder tiempo, cargarse a todo aquél que se cruce en el camino. Este comportamiento afecta, aparentemente, a los funcionarios de Correos, en especial a los norteamericanos, (piensa en Cliff, de *Cheers*, o Newman, de *Seinfeld*). *Postal*, que ha sido desarrollado por el equipo de Running With Scissors, se centra en esa locura tiroteadora, sólo que lleva las cosas demasiado lejos. De hecho, la editora que publica el juego decidió, por su cuenta, cortar un par de escenas realmente desagradables. En una de las escenas se aniquilaba toda una banda de música y en la otra (aquí reproducida) se veía al protagonista acribillando a balazos a escolares.



■ Unos escolares y una banda de música son masacrados por un cartero psicópata. Forma parte de su trabajo en los EE UU.

Sin el trasero al aire

- Juego: **Metal Gear Solid**
- Formato: **PlayStation**
- Editor: **Konami**

■ En este videojuego los protagonistas son: pistolas, balas, tiroteos, estrangulamientos, secuestros, ataques al corazón, granadas y muertes lentas y dolorosas. Se te permite ver de forma legal cadáveres, sangre y matanzas. Lo que no se te permite ver, sin embargo, es la raja del trasero de un individuo después de haberos fugado de la celda con Meryl. En la versión japonesa, había, por así decirlo, luna llena. Pero en las versiones norteamericana y británica, el pompis se ve borroso. La mayoría de nosotros no seremos nunca testigos de un asesinato; en cambio, podemos testimoniar, con la ayuda de un espejo, la presencia de un trasero cada día de nuestras vidas. Qué extraño que en Metal Gear Solid los principios morales estén intercambiados.



■ ¿Notas la diferencia? Un culo se ve al completo, mientras que el otro se ve borroso, con una especie de nube tapándolo.



Fuego en el cuerpo

- Juego: **Street Wars**
- Formato: **PC**
- Editor: **Infogrames/System 3**

■ *Street Wars* reproduce la vida cotidiana de unos gángsters, con sangrientas venganzas y brutales asesinatos de por medio. En este caso, una bomba en el retrete ha hecho saltar por los aires a una víctima con los pantalones bajados, la cual vemos en la imagen abrasándose viva. ¡Qué fortuna la nuestra! System 3 ha decidido suavizar la escena, así que lo que se verá en el juego será al amigo saliéndole humo del trasero. De mejor gusto.



■ Que sea adicta al orgasmo tiene un pase, pero no vale si le da por volverse homicida.

Pasión dominadora

- Juego: **Thrill Kill**
- Formato: **PC**
- Editor: **No publicado**

■ Visto como una causa por la que luchar ente aquellos deseosos de ver al sector de los videojuegos libre de las ataduras de la autocensura, *Thrill Kill* fue desarrollado por Paradox, y la división norteamericana de Virgin Interactive debía encargarse de su publicación. Sin embargo, cuando el año pasado Electronic Arts adquirió la mayoría de los bienes de aquella compañía, consideró que lanzar *Thrill Kill* al mercado no resultaba conveniente. En efecto, Electronic Arts decidió que el juego era tan repulsivo que debía permanecer en dique seco y en la actualidad se niega a venderlo a cualquier otra empresa de software. La encantadora fémina que aquí os mostramos se llama Belladonna, una dominatriz masoquista a quien la muerte violenta de su víctima le reporta la máxima excitación



¡MAYDAY, M

CONVIERTETE EN UNA CRIATURA DE LA NOCHE JUC

BIENVENIDO A ¡MAYDAY, MAYDAY!

¡OH, QUE TALENTO!

Los golpes de genialidad te pueden llegar de la formas más extrañas. Por ejemplo, Arquímedes descubrió su principio en la bañera; Isaac Newton descubrió la gravedad debajo de un manzano; y Alexander Fleming descubrió la penicilina en un limón. Pero la idea de recopilar trucos para Metal Gear Solid y Zelda nos vino mientras estábamos sentados en...
Probaremos a tomar un baño el mes que viene.

■ El superhombre en persona. En toda su gloria.

COMO SUPERAR METAL GEAR

METAL GEAR SOLID

Formato: **PlayStation** (**Value Pack: 13.990**) Editor: **Konami** Jugadores: **1** ★★★★★ Desarrollador: **Konami** Precio: **8.990 pesetas**

Cualquier persona con un mínimo de intelecto y unos dedos hábiles puede pasarse Metal Gear Solid, pero te puedes llegar a perder la mitad de la acción...

LOS JEFES

REVOLVER OCELOT

■ Ahí está. ¡No le dejes escapar!

VULACAN RAVEN

Snakes don't belong in Alaska...

■ Ten una buena provisión de granadas para eliminar esta mole.

■ Para romper con la monotonía de ir pululando, escondiéndote bajo piezas del sistema de calefacción y dándole a los guardias jurados con los pies, tenemos a los jefes de Metal Gear Solid. Aquí está la mejor manera de enfrentarte a cada uno de ellos:

REVOLVER OCELOT

Revolver tiene un hombre gordo en una caja para molestar, y unos cables y poleas que matan a Mr Pulley si Snake entra en contacto con ellos. La solución está en asegurarte que te quedas en el pasillo cuadrado alrededor del borde de la trampa explosiva.

Al igual que en todas las batallas con jefes, tienes que activar los botiquines médicos en el inventario que tienes a tu izquierda, de manera que si mueres tu energía se te repondrá del todo y la batalla continuará.

Revolver intentará escaparse corriendo en círculos. La mejor manera de atraparlo (y matarlo) es cambiar de dirección, correr y encontrártelo de cara. Dado que la «pista» en que los dos competís es cuadrada, encontrarás más fácil utilizar aquí el control D-pad que el stick analógico.

Recuerda que en *MGS* es posible disparar a enemigos que se encuentran fuera de pantalla, así que, al girar una esquina, si crees que tienes a Revolver no demasiado lejos, haz un disparo con una pulsación rápida del gatillo (no lo mantengas apretado y apuntes con la mira láser). Puede que aciertes.

Si calculas tus giros a la perfección, te encontrarás con Revolver cara a cara, lo que te permitirá atestarle tres disparos en su espalda mientras él huye corriendo. Hay munición de sobras esparcida por doquier (incluso dentro de los cables de las trampas explosivas), o sea que tendrás más que suficiente para disparar los diez tiros necesarios para acabar con él.

VULACAN RAVEN

■ Vulcan te lanzará proyectiles de tanque muy contundentes si te encuentras lejos de él, pero si te acercas no se molestará en hacerlo. Lo primero que tienes que hacer es subir a la nieve y asegurarte de que estás nivelado con el tanque. Utiliza el detector de minas para mostrar la posición de las minas, y después recuerda dónde se encuentran (si te mueves sólo por la parte de la

AYDAY!

ANDO HASTA LA MADRUGADA

TRUCOS PARA 14 JUEGOS

METAL GEAR SOLID
PANDEMONIUM 2
SPYRO THE DRAGON
TOCA 2
SETTLERS 3
X GAMES PRO BOARDER
RALLY CROSS 2
SIN
TRESPASSER
SHOGO
ZELDA
SOUTH PARK
BODY HARVEST
TUROK 2

NINJA



■ No dejes de correr de izquierda a derecha, dejando ir un par de bofetadas de paso.

PSYCHO MANTIS



■ Enchufa el control en el Puerto 2, y entonces dispara a Mantis cuando aparezca.

derecha estarás a salvo). A continuación, tienes que equipar los botiquines médicos en el inventario de tu izquierda, y las granadas en el de la derecha. También vale la pena vigilar el botiquín médico que hay a la izquierda del campo de batalla: podría darse el caso de que tengas que volver atrás para recogerlo en medio de una batalla (y esquivando las minas).

Una vez hayas alcanzado el tanque de Vulcan, ponte a dar vueltas a su alrededor en dirección contrarreloj y en círculos grandes. El tanque se girará hacia ti (no te acerques demasiado, porque entonces te pillará y te aplastará). Mientras está en proceso de girar en dirección tuya para dispararte, date la vuelta deprisa y lánzale una granada. Si sincronizas y calculas bien, la granada entrará por la escotilla abierta que hay en la parte superior del tanque. Si repites esta acción unas cuantas veces, acabarás con este jefe

No te olvides de recoger la munición que hay en este área. Encontrarás más granadas en la parte superior izquierda, y en la parte superior derecha, junto con un botiquín médico.

NINJA

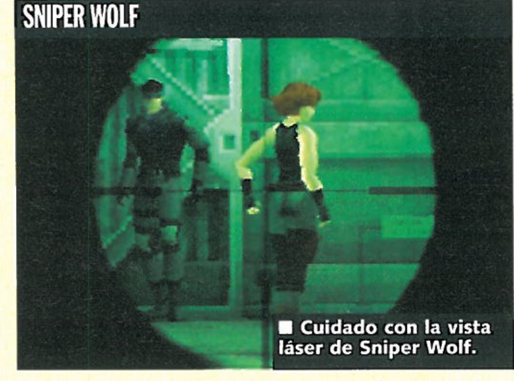
■ Lo que al principio parece imposible, en realidad es muy fácil. Con Ninja tienes que enfrentarte cuerpo a cuerpo, o sea que guarda tus armas. Aunque puedes atontarlo con granadas, esto sólo parece hacer que se enfade más y que te ataque con más ferocidad (o sea, que no vale la pena).

Corre de derecha a izquierda por el «pasillo» de la parte inferior de la pantalla. Cada vez que te encuentres con Ninja da tres toquecitos del botón de ataque, lo que se traducirá en tres pares de puñetazos y patadas; a continuación pasa de largo por delante de él, gírate cuando llegues a la pared, y vuelve corriendo.

Al final, Ninja optará por teletransportarse por la habitación, escondiéndose de ti. Prueba arriba a la izquierda y arriba a la derecha — no tardarás en divisarlo. Dale fuerte y echa a correr de derecha a izquierda en la parte de abajo.

La siguiente táctica de Ninja es hacer una aparición de repente abajo a tu lado y atestarte una serie de golpes. La mejor manera de reducir sus posibilidades es ponerte en uno de los dos rincones de abajo, el de la izquierda o el de la derecha.

SNIPER WOLF



■ Cuidado con la vista láser de Sniper Wolf.

Aparecerá entonces a tu lado, así que espera a que llegue, coloca el D-pad en su dirección y atízale con un puñetazo y una patada.

Al final se le va la olla completamente, y por fin tienes la oportunidad de abrir fuego contra él. Escoge un arma, riégalo bien de plomo y ya está fuera de juego.

PSYCHO MANTIS

■ Éste es complicadillo. Primero quita de en medio a Meryl con una granada (Psycho la resucitará una vez entrados en la batalla, y tendrás que volver a repetir la acción). Psycho desaparecerá cada vez que le apuntes con un arma, así que desconecta tu joypad del Port 1 y conéctalo al Port 2. Ya no podrá «leer tus pensamientos». Por cierto, si te pasas un buen rato intentando resolver este problema, acabará apareciendo Donald Anderson en pantalla para darte justamente este consejo.

Fíjate cuál es el orden por el que Psycho lanza el mobiliario (manteniéndote fuera del alcance de los lanzamientos de arriba abajo, y particularmente de la espiral de sillas). Manténte en la mitad superior del área (tiende a lanzar delante del escritorio) y dale con la metralleta.

LIQUID SNAKE

■ Asegúrate de fijar el blanco flock antes de disparar un misil.

SNIPER WOLF

■ Éste es fácil cuando lo conoces. Primero tienes que volver atrás y tomar el rifle de mira telescópica del sótano del primer edificio (¡jo!). ¿Has recogido también el Diazepam? Pues entonces utiliza el rifle (agachado), a la vez que ojeas por la esquina la línea de fuego de Wolf. Bajo el efecto del Diazepam es bastante fácil ajustar el objetivo del arma a la cabeza de Sniper Wolf y entonces moverte a la izquierda y a la derecha para darle. Cada vez que te dé, simplemente tienes que reajustar el objetivo de tu arma y continuar disparándole.

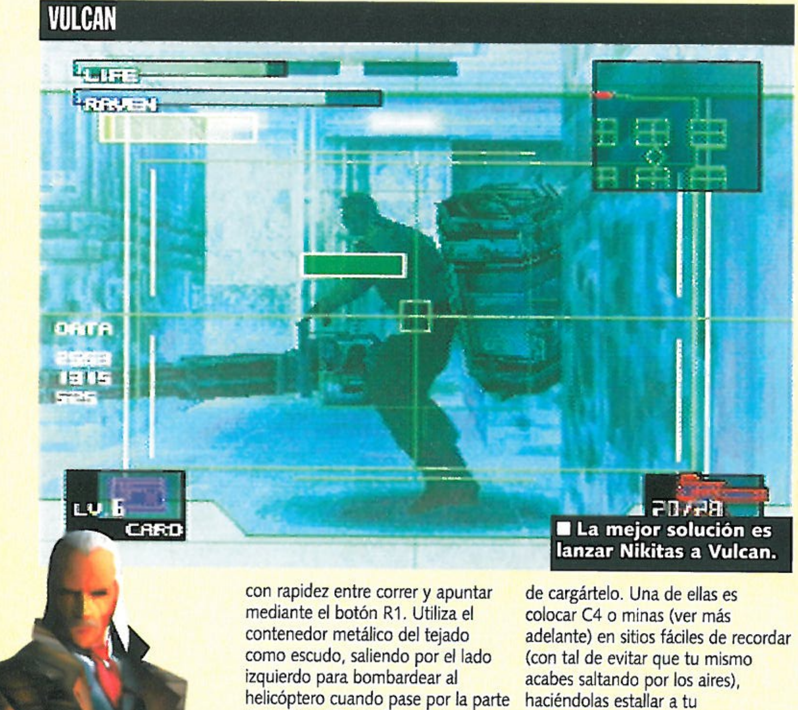
Este mismo método te servirá cuando vuelvas a encontrarte con Wolf más adelante, en la nieve. Carga el arma, ajusta tu objetivo y barre el área de un lado al otro hasta que la encuentres. Cada vez que aparezca y se prepare para dispararte, dispárale.

LIQUID SNAKE

■ Elimina el helicóptero de Liquid mediante misiles Stinger. Deberás hacerte de antemano con el lanzamisiles, previo a esta batalla. Un plus de misiles te espera en la torre de lanzamiento, situada abajo a la derecha.

Activa los Stinger en tu inventario de la derecha y alterna

VULCAN



■ La mejor solución es lanzar Nikitas a Vulcan.

METAL GEAR

■ El último objetivo es la «boca» de Metal Gear.

con rapidez entre correr y apuntar mediante el botón R1. Utiliza el contenedor metálico del tejado como escudo, saliendo por el lado izquierdo para bombardear al helicóptero cuando pase por la parte de la derecha. No dispares hasta que tengas un *missile lock*. Liquid lanzará dos veces misiles enormes sobre el tejado. Cuando lo haga, vete corriendo al extremo inferior izquierdo de la pantalla para salvarte del impacto.

En algún momento durante la batalla Liquid se pondrá a volar por debajo del nivel del tejado y hará apariciones súbitas. Cuando no esté a la vista, ve al borde derecho del tejado, activa tu Stinger, apunta hacia abajo y utiliza tu objetivo para encontrarle (verás un punto rojo y oirás un «bip» continuo cuando lo tengas en diana). Utiliza el control analógico para encontrarle (es más fácil que con el D-pad) y estátepreparado para cuando saque la cabeza. Sigue el objetivo hacia arriba, deja ir un misil cuando tengas un *lock*, y escóndete deprisa tras la caja metálica.

VULCAN RAVEN

■ No quites el ojo del escáner. Si Vulcan consigue colocarte en su punto de mira, te disparará de forma despiadada. Hay tres maneras de cargártelo. Una de ellas es colocar C4 o minas (ver más adelante) en sitios fáciles de recordar (con tal de evitar que tu mismo acabes saltando por los aires), haciéndolas estallar a tu conveniencia. Un buen lugar para colocarlas es a ambos lados de una caja de las del rincón. Ahora sólo tienes que esperar, observar el escáner y hacerlas volar cuando Vulcan pase por su lado.

Otra alternativa es utilizar los misiles Nikita y perseguirle con ellos. Intenta anticipar la dirección en la que andará para sorprenderle por detrás.

METAL GEAR

■ Cuando Gear se haya colocado en el centro del terreno de juego, ponte a correr a su alrededor en dirección contrarreloj en un círculo grande. Se girará para ponerse cara a ti, dejando ir tres misiles. Estos irán a parar detrás de ti, siempre que no dejes de moverte. Sigue hasta que los misiles empiecen a caer tres o cuatro metros detrás de ti, entonces levanta tu Stinger (como hiciste con Liquid en el tejado). Gírate a la izquierda para dar de frente a él, y apunta al gran círculo que tiene en su hombro izquierdo. En principio tiene que aparecer un *missile lock*. Si no es así, dispara igualmente. Guarda el Stinger y sigue corriendo. Si te has mantenido lo bastante distante, el siguiente lote de tres misiles volverán a fallar.

En la segunda fase de esta batalla deberás repetir este truco una vez más, apuntando esta vez a la boca abierta de Metal Gear (con Liquid visible, pilotando). Por cierto, no hagas nada durante el empate entre Liquid y Ninja.

LIQUID SNAKE (OTRA VEZ)

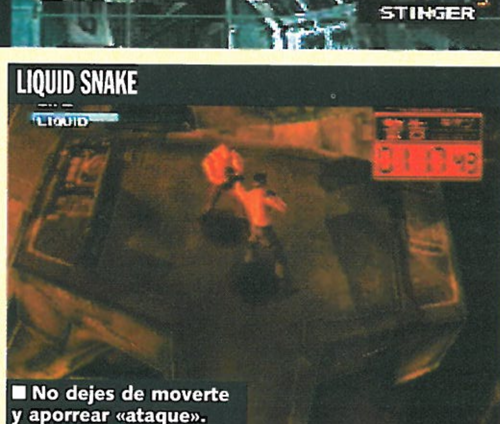
No dejes de correr de derecha a izquierda, hacia abajo y hacia arriba, por delante de Liquid. Cada vez que pases por su lado, dale el tratamiento «tres toquecitos del botón de ataque». Sigue hasta que se muera. Es imposible caer aquí, ya que te agarrarás siempre del borde.

LA PERSECUCIÓN CON JEEP

Juega con vista de primera persona (es mucho más fácil) y no bajes la guardia, poniéndote hacia delante y ligeramente hacia la derecha, durante los trozos entre los bloqueos de carretera.

No dejes de darle a Liquid durante el recorrido. Fácil.

LIQUID SNAKE



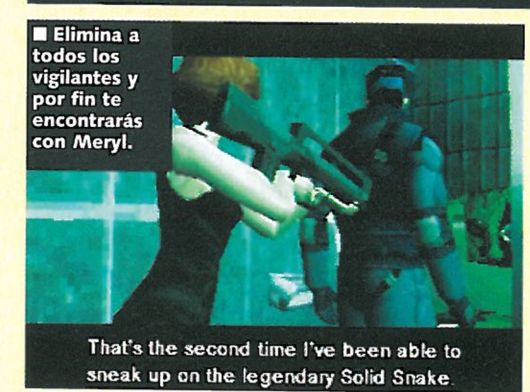
■ No dejes de moverte y aporrear «ataque».

LA PERSECUCIÓN CON JEEP



■ Juega desde la vista «interior». Es más fácil a la hora de apuntar.

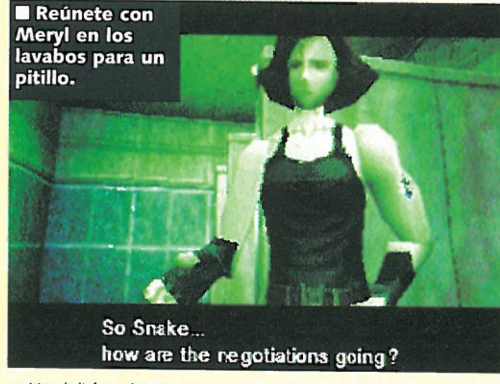
SOLUCIONES FINALES



■ Elimina a todos los vigilantes y por fin te encontrarás con Meryl.



■ Ponte la mascarilla de gas y lanza una Nikita.



■ Reúnete con Meryl en los lavabos para un pitillo.

■ O sea que te has cargado al jefe pero sigues estando encallado... Pues aquí tienes las respuestas a algunos de los puntos muertos más típicos de Metal Gear Solid.

La frecuencia de Meryl

■ ¿Todavía no lo has averiguado? Tras acabar con Revolver tienes que pedir a Meryl que te abra las puertas del tanque, para que puedas salir a fuera. Su frecuencia está «en la funda del CD», según Donald Anderson. «Pero si yo no tengo ninguna funda de CD», dirás tú. Claro que sí la tienes: Se refiere a la caja del juego. Hay una imagen en el dorso de la caja en la que Snake y Meryl están hablando. ¿Y el código? Es 140.15.

El suelo eléctrico:

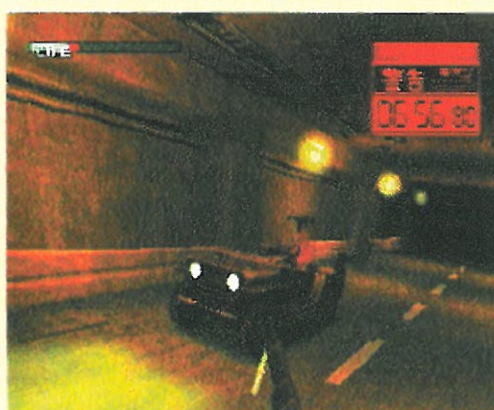
■ ¿Cómo conseguir pasar por ese pasaje electrificado y lleno de gas tóxico? Es muy simple. Lanza un misil Nikita a lo largo del pasaje, haciéndolo girar a la izquierda y después hacia la derecha, por el laboratorio, por la puerta y a la izquierda dentro del panel de control de la planta para sacarlo fuera. Puedes teledirigir el misil desde la vista en picado (reduce su velocidad mediante golpecitos repetidos en direcciones opuestas, para conseguir tu fin). Otra manera es cambiar a vista en primera persona y conducir el misil hasta su objetivo.

¿Cuál de ellos es Meryl?

■ Después de quitarte Ninja de encima, tienes que volver a encontrar a Meryl. En la planta del medio del edificio (donde están los lavabos) hay cinco vigilantes de guardia: uno de ellos es Meryl disfrazada. Tienes que matar a cuatro de ellos, dejando a Meryl sola. ¿Recuerdas cómo movía el trasero la última vez que la viste? Pues ahí está otra vez, la muy traviesa. Utiliza la vista en primera persona para verlos a todos y mata a los que no meneen el pompis. Un buen lugar para esconderte es en el ala oeste del largo pasillo que va de este a oeste detrás del edificio. Deslízate por la pared a la derecha y a la izquierda para ver a los vigilantes cuando vayan al lavabo. Ponte en posición de vista en primera persona (o utiliza tu «scope») para tener una visión más detallada antes de cargarte a los que no se menean con gracia...

Cuando Meryl se encuentre sola, irá al lavabo de tías (al otro extremo del pasillo del lavabo de tíos). Síguela.









■ Vulcan Raven. El penúltimo jefe, le encantan los pájaros. Deja minas en su camino, pero ¡por el amor de Solid!, recuerda luego dónde las has dejado.

LOS EXTRAS

■ En Metal Gear Solid hay algunos objetos especiales para premiar a los jugadores más expertos.

La bandana

■ Como premio por llegar a «buen» final (salvar a Meryl), consigues una opción de guardar que te permitirá empezar el juego de nuevo con la bandana a tu disposición.
Con esta bandana, tendrás munición infinita en el arma que hayas seleccionado y te lo pasarás mucho mejor jugando.

Traje transparente

■ Si *acabas mal* (es decir, sucumbes a las torturas de Revolver y te escapas con Otacon), ganarás la Stealth Unit. Con esto, Snake se convierte en una sombra verde, de ese modo puede ir por ahí confundido con el decorado y sin ser detectado. Es divertidísimo acercarse a los guardianes, golpearlos y ver su cara de incredulidad. Sólo dura cinco minutos.

El esmoquin

■El truco final consiste en hacerte todo *MGS* de nuevo sin la bandana ni el traje transparente y ganarás una tercera opción de guardar. Empieza el juego de nuevo con esta opción y cuando Snake se quite el traje de bucear (casi al principio) verás que debajo lleva el esmoquin. Ése será su traje durante el resto del juego.

Chaleco anti-balas

■ Está en el otro lado de la habitación de los chorros de vapor (has de ir arrastrándote).

La cámara

■ Cerca de la primera batalla con Revolver hay otro muro que tienes que hacer estallar y dos habitaciones vigiladas con torretas ametralladoras. Una de ellas contiene la cámara. Este peculiar dispositivo te permitirá hacer fotos y guardarlas en la tarjeta de memoria. ¿Que para qué sirve? En *MGS* hay imágenes de fantasmas de los programadores del juego que *sólo* podrás ver a través de la cámara. A continuación, te explicamos dónde enfocar tu cámara para conseguir las doce (aunque puede que haya más):

1) El helipuerto
Haz una foto del guardia que duerme, arriba a la izquierda en el helipuerto.
2) Celda
Haz una foto del guardia desnudo que yace inconsciente.
3) Celda
Foto del jefe muerto Darpa.
4) Muros falsos
Haz una foto del presidente de ArmsTech mientras luchas contra Revolver.
5) Muros falsos
Fotografíale también cuando esté muerto.
6) Hangar de tanques
Fotografía la parte delantera del tanque enfrente del ascensor.
7) Almacén de cabezas nucleares
Haz una foto de los misiles que hay en la esquina inferior izquierda.
8) Laboratorio
Fotografía el póster de los Policenauts en la habitación en la que luchas contra Ninja.
9) Oficina B1
En este caso, fotografía los tres urinarios mientras el guardia echa una meadita.
10) Oficina B1
Haz una foto de tu propio reflejo en el espejo.
11) Comedor
Haz una foto de la ametralladora del brazo de *Metal Gear*.
12) Comedor
Foto del mapamundi.

■ Empieza el juego con la cámara y haz fotos de vacaciones.

■ El Gear: dispárale a la cabeza hasta que esté muerto.

ARGUCIAS PARA METAL GEAR SOLID

■ Pistas que te serán muy útiles en todo momento.

Botiquines y recargas de munición

■ *MGS* es tan listo que parece tonto y según lo que hagas, te dará prácticas recargas de salud y munición. El resultado es que no hay manera de conseguirlos a tu aire, el juego te los da cuando lo cree necesario.

El truco del botiquín

■ Sólo puedes llevar contigo un máximo de tres botiquines y no podrás tomar los otros que vas encontrando ni siquiera si tienes la barra de energía casi vacía. Un buen truco es matar un guardia (con Socom silenciado, rifle telescópico, tus manos o cualquier otro método) y, si deja caer un botiquín, usa rápidamente uno de los tuyos para conseguir que tu barra de energía aumente, antes de tomar el nuevo. Ya lo tienes, máxima salud y máximo botiquín.

Robar minas terrestres

■ ¿Sabías que podías recoger las minas del suelo y utilizarlas tú luego? Activa el detector de minas (que te muestra dónde se encuentran), luego tiéndete en el suelo y arrástrate hasta una. Desaparecerá para trasladarse a tu inventario. Luego podrás dejarla caer donde te apetezca. Funcionan como C4, con la diferencia de que no has de detonarlas por ti mismo, hacen explosión cuando las tocan. Inténtalo durante la segunda batalla Vulcan Raven. Genial.

Cajas de cartón

■ ¿Te has dado cuenta de que las cajas de cartón tienen palabras escritas sobre ellas? Por ejemplo: «To The Heliport» (*al helipuerto*). Bien, si te metes dentro de una caja de cartón mientras está en el camión, éste te conducirá al lugar que dice la caja.
El único uso real de las cajas es cuando -cerca del final del juego- tienes que volver por donde has venido para buscar el rifle con mirilla telescópica, usando la caja del helipuerto que hay en el camión del depósito de misiles. En la redacción dudamos del tiempo que se gana de ese modo, pero bueno…

Más cajas de cartón

■ Tras haber pasado los lobos de la caverna y encontrado a Meryl al otro lado, métete dentro de una caja de cartón. El perrillo hará pis en la caja. En serio. Ahora, cuando hayas vuelto atrás para conseguir el rifle, salta a la caja meada. Gracias a su aroma los lobos te dejarán en paz.

Cámara de tortura

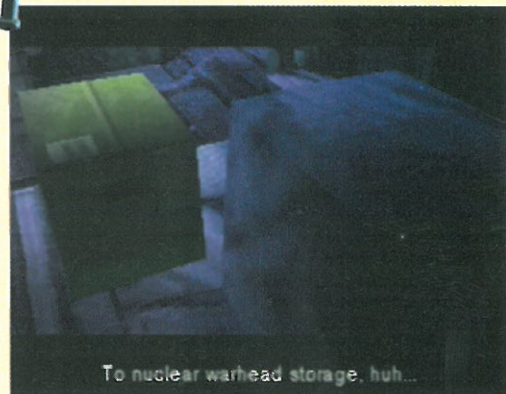
■ La sesión de tortura de Revolver Ocelot, sobre las tres cuartas partes del juego, es donde se divide el argumento para llegar a dos finales distintos. Si sobrevives a la prueba, escaparás con Meryl. Si fallas, tendrás que cargar con Otacon.
Guarda tu juego inmediatamente después de vencer a Sniper Wolf la primera vez. Así podrás guardar el juego hasta ese punto (justo antes de que te capturen) cuando lo hayas acabado por vez primera. Así podrás optar por el final que aún no conoces. Un truco clave para sobrevivir al test (suponiendo que quieras) es no dejar de golpear el botón ni siquiera cuando ha acabado el test. Los controles siguen listos durante un par de segundos. Esto significa que puedes aumentar la energía de un modo subrepticio.

Atajo en la fundición

■ Puedes entrar en el ascensor (enfrente de la entrada) y bajar hasta la salida. No importa nada del resto de la habitación.

Atajo del conducto de aire

■ Puedes entrar en el hangar de los tanques sin que te pille la cámara ni los dos guardias en las escaleras del helipuerto, arrastrándote a través del conducto que hay al lado de los guardias que duermen arriba a la izquierda.







■ Mete una de las cajas de cartón en el camión para que te lleven al lugar que hay escrito en la caja. La escena de la tortura es donde empieza el final partido. Prueba el atajo del conducto de ventilación para llegar al hangar.

COMO ABRIRSE PASO EN...

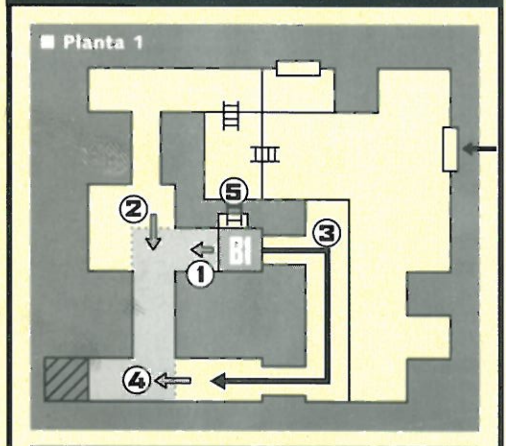
LEGEND OF ZELDA: THE

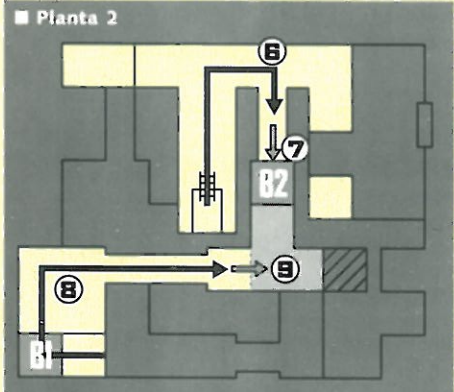
Formato: **Nintendo 64** Editor: **Nintendo** Desarrollador: **Nintendo** Precio: **8.990 pesetas** Jugadores: **1** ★★★★★

■ Aquí está el doctor para curar tus problemas de Zelditis más comunes. Si te atascas en cualquier otro punto, habla con los personajes del juego.

■ Silvia tiene este póster colgado en la pared. ¡Qué valor!

TEMPLE QUEST





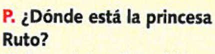
⇒ ■ Empujar bloque
→ ■ Caminar

P. Estoy en el Templo del Bosque, cuando hay que empujar los bloques. ¿Qué es lo que tengo que hacer?

R. Una vez has entrado en esta sala, matado a la calavera verde y subido por las dos escaleras, gira la primera a la izquierda y camina a lo largo de un pasillo hacia el sur oeste de la sala. Si entonces miras a la derecha verás una hendidura en el suelo: ahí es donde hay que poner el bloque en este nivel. Tendrás que empujarlo hacia el muro del sur y luego volver rápidamente (girando tres veces a la derecha) para empujarlo hacia el oeste y meterlo del todo en la hendidura (ver Planta 1). De vuelta, habrás pasado por delante de otra escalera. Sube por ella y sigue el pasillo hasta que encuentres una puerta arqueada y un bloque delante de ti. Debes empujar este bloque hasta que se pare. Vuelve abajo por la escalera y súbete al bloque que has empujado antes, así podrás alcanzar el saliente superior. Sigue el pasillo y hallarás el segundo bloque. Empújalo hasta meterlo dentro de otra hendidura y ahora podrás ascender a una nueva sala (ver Planta 2).







P. ¿Dónde está la princesa Ruto?

R. Cerca de los pilares del Lago Hylia hay una botella. Bucea para hacerte con ella y verás que contiene una nota de la princesa Ruto. Enséñasela al rey Zora y éste te permitirá acceder a la Fuente de Zora, donde está la princesa Ruto. Para que Jabu-Jabu te deje entrar, tendrás que darle un pez. Vuelve entonces a la antorcha semi sumergida del dominio de Zora y utiliza una botella para atrapar uno.

P. Estoy atrapado dentro de la tripa de Jabu-Jabu. ¿Para qué sirve la princesa Ruto?

R. Sigue a la princesa Ruto sin dejar de hablar con ella hasta que acceda a venir contigo. Entonces, llévatela a través de la puerta que hay detrás de ti y sigue hasta que encuentres un trecho con agua. Métete dentro, lanza a la princesa al otro lado y dale al interruptor para que el nivel del agua suba, así podrás salir y continuar.
Verás que irás encontrando una serie de corredores. Para activar el interruptor del final del corredor de la derecha, acércate a él rápidamente llevando contigo a la princesa y mata a todos los enemigos de la sala contigua para conseguir el bumerán. El interruptor del final del corredor de la izquierda no se quedará quieto, así que sienta a la princesa sobre él mientras tú cruzas la puerta. Cuando te hayas cargado a todos los malos con forma de amígdala, podrás encontrar la puerta que te lleva al primer jefe. Para ello, vuelve a la sala de los hoyos y lánzate por uno nuevamente accesible que hay en el rincón.



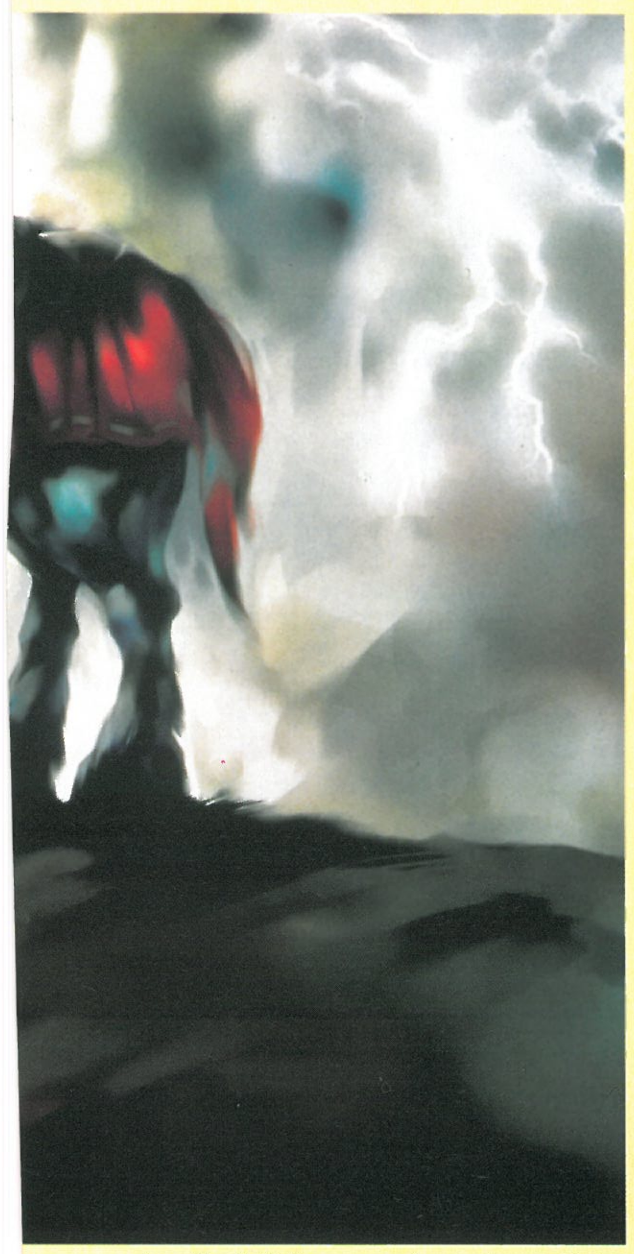
P. ¿Cómo puedo conseguir el caballo?

R. Tendrás que esperar a tener las Tres Piedras Espirituales en tu poder y hasta que hayas ido hacia delante en el tiempo. Cuando hayas hecho esto, dirígete al rancho y paga a Ingo las Rupias. Después tienes que tocar la canción de Epona para poder identificar a tu yegua amiga. Móntala y pasea con ella un ratito

OCARINA OF TIME



■ Menudo bocazas.



AGUA

■ Toca la nana de Zelda aquí para rebajar el nivel del agua.

■ Brújula

■ Lente de la Verdad

■ Atraviesa este túnel

■ Hoyo
■ Cofre
■ Cofre con llave dentro
■ Pared falsa
■ Túnel

P: ¿Para qué sirven el molino y el pozo en Kakariko Village?
R. De mayor, el loco del molino te cuenta que está enfadado por culpa del niño de la ocarina (esta es la pista, ¿ves?). Vuelve atrás en el tiempo, entra en el molino y toca la Canción de las Tormentas que él te enseñó. Esto secará el agua del pozo y te permitirá entrar en una nueva mazmorra, de niño. Te esperan gran cantidad de paredes falsas, trampas y trucos, por eso te hemos preparado un mapa para que no te pierdas (cuando tengas la Lente de la verdad en tu poder, las cosas serán más sencillas)

■ «Busco novia.»

■ Arrastra la estatua de Darunia para entrar en la Montaña de la Muerte.



■ Luces de bohemia...

y luego utiliza el botón Z para apuntar a Ingo y poder hablar con él. Todo lo que necesitas hacer ahora es ganar las dos carreras a las que él te reta y Epona será tuya. Para escapar del rancho, dale un golpecito a Epona con A y salta por encima de cualquiera de las vallas que lo rodean.

P. Sheik me ha dicho que debo volver a Kakariko Village y aprender una nueva habilidad. ¿Dónde está Kakariko Village?
R. Si has visitado la cabaña de Dampe, sabrás que el anciano te está esperando dentro de su tumba(la que está situada en la zona que sobresale a la izquierda de la entrada y tiene flores al lado.) Sujeta la lápida y arrástrala hacia atrás. Aparecerá un hoyo. Cuando entres, Dampe te retará a que le venzas, lo que no debería ser muy difícil, y recibirás el Gancho como premio. Ahora, sal rápidamente de la sala. Hay un bloque azul que te cierra el paso, pero puedes eliminarlo tocando la Canción del Tiempo. Puedes usar el Gancho para subir hasta la copa del árbol en el Prado del Bosque Sagrado (donde Saria te enseño su

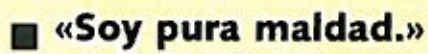


canción cuando eras niño).

P. ¿Cómo viajo hacia atrás en el tiempo?
R. Después de haber rescatado a Saria del Templo del Bosque, vuelve al sitio donde tomaste la Espada Maestra dentro del Templo del Tiempo y Sheik te dirá todo lo que necesites saber.

P. Navi me hace señales acerca de la nube que hay encima de la Montaña de la Muerte, pero cuando entro en la montaña muero, debido al calor. ¿Dónde me equivoco?
R. Todavía no necesitas entrar en la Montaña de la Muerte. En lugar de eso, dirígete a Goron City y coloca una bomba en el trayecto de la roca que rueda por el segundo nivel. En realidad, esta roca es un Goron joven. Verás cómo, después de llorar un poco, abrirá la Sala del Trono de Darunia. Entra dentro y arrastra la estatua para encontrar la entrada secreta a la Montaña de la Muerte. También encontrarás una túnica resistente al calor que evitará que te frías dentro del cráter de la montaña. Utiliza el Gancho para superar la parte rota del puente.

P. ¿Cómo prendo todas las antorchas después de haber entrado en el Templo de la Sombra?
R. Necesitarás el hechizo del Fuego de Din de la Gran Hada de Hyrule. De niño, camina desde el Mercado de Hyrule y trepa por la enredadera. Salta detrás de la verja y coloca una bomba al lado de la roca del callejón sin salida. Cuando tengas el hechizo, sitúate en el centro del templo y úsalo.



■ «Soy pura maldad.»



PC

BLOOD 2

Mientras juegas, aprieta T y escribe lo que sigue. Repite los códigos de las armas para la versión dual.

NPGOD	Modo God
MPKFA	Todas las armas
MPAMMO	Todas la municiones
MPCLIP	Modo Spectator (no hay clipping)
MPHEALTHY	Toda la salud
MPBEEFCAKE	Incremento de potencia (más gore)
MPKILLEMALL	Mata todos los monstruos de un nivel
MPSPEEDUP	Aumenta la velocidad
MPSTRONGER	Aumenta la fuerza
MPCALEB	Juegas como Caleb
MPOPHELIA	Juegas como Ophelia
MPISHMAEL	Juegas como Ishmael
MPGABBY	Juegas como Gabriella
MPBERETTA	Te da la Beretta
MPSUBMACHINEGUN	Ametralladora
MPFLAREGUN	Pistola de bengala
MPSHOTGUN	Escopeta
MPSNIPERRIFLE	Rifle con mira telescópica
MPHOWITZER	Howitzer
MPNAPALMCANNON	Cañón de napalm
MPSINGULARITY	Generador de singularidad
MPASSAULTRIFLE	Rifle de asalto
MPBUGBUSTER	Destructor de bichos
MPMINIGUN	Minipistola
MPLASERRIFLE	Rifle láser Cobalco
MPTESLACANNON	Cañón Tesla
MPVOODOO	Muñeca vudú
MPTHEORB	El cuervo
MPLIFELEECH	Sanguijuela de vida
MPGOSHOPPING	Todos los objetos
MPNICENURSE	+ 25 salud
MPREALLYNICENURSE	+ 300 salud
MPWARD	+ 25 armadura
MPNEWCROWARD	+ 100 armadura
MPCARBONFIBER	Potenciador para control de voluntades
MPTAKEOFFSHOES	Invisibilidad
MPHERKERMUR	Potenciador triple daño
MPBEANSOFCOOLNESS	Bonita selección de armas

PC

POWERSLIDE

Tienes que introducir estos códigos mientas juegas *Powerslide*. Tendrás que mantener apretado Alt mientras lo escribes. Los códigos no son en mayúsculas, ¡ojo!

BOMB	Activa una granada que bota y detona después de tres segundos. Cuando detona, la explosión afecta a los que corren cerca de ti
BURN	Dispara una bola de cañón desde la parte delantera de tu coche que explota cuando choca contra algo
LAUCH	Forma una experiencia extracorpórea. Usa el ratón para controlar la pantalla
JUMP	Aprieta Alt y tu coche botará
TWISTER	En el modo un jugador, tu coche actúa como el centro de un huracán y absorbe los coches que haya cerca de él
SUCK	En el modo un jugador funciona como un imán y te empuja hacia los otros coches
ICBM	Cuando aceleras, tu coche no sufre las consecuencias de la gravedad. De este modo, tu velocidad aumenta drásticamente. Tu coche avanza en la dirección en la que está encarado
SLIPPY	Hace disminuir la adherencia de los neumáticos de todos los coches
STICKY	Aumenta la adherencia de los neumáticos de todos los coches
LIGHT	Aumenta dramáticamente la aceleración
LUNAR	Hace descender la gravedad tanto para ti como para tus oponentes
HOVER	Tu coche flota sobre el pavimento y el tipo de terreno no afecta la tracción
BLAST	Mediante una explosión aleja a todos los coches del tuyo
SPIDER	Permite que tu coche se agarre en cualquier superficie. Incluso puedes subir paredes
APOLLO	Cuando aprietas Alt tu coche se comporta como un helicóptero
SLEEP	Los otros conductores se quedan dormidos al volante y no giran
GLIDER	Tu coche se comporta como un planeador. Va hacia abajo cuando pulsas Arriba y retrocede cuando aprietas Abajo
WARP	Todos los demás bajan su velocidad

NINTENDO 64

GOLDENEYE

Arma pincel
Hay un arma secreta, ya lo sabes. Es un, un, un, ¡pincel! Para conseguirlo en el modo un jugador, ve a la barrera, mata a los tipos que se cruzan en tu camino, pero no recojas ninguna de sus armas. Ve a la torre en la que está el Rifle con mira telescópica, anula la selección de tu PP7 y escoge tu mano. Toma el Rifle con mira telescópica y pulsa A tres veces. En el modo multijugador, selecciona el Rifle con mira telescópica, escoge cualquier modo que no sea The Man With The Golden Gun, adopta la personalidad de cualquiera de los personajes y empieza en el nivel que te apetezca. Selecciona sólo el Rifle con mira telescópica y aprieta A dos veces rápidamente.





Mientras tanto, a continuación te explicamos cómo acceder a los personajes secretos. En la pantalla de selección de personajes en el modo multijugador, busca el último personaje a tu disposición (Mishkin o Moonraker Elite). Luego:

- Mantén pulsados L y R y aprieta C-izquierda
- Mantén pulsado L y aprieta C-arriba
- Mantén pulsados L y R y aprieta Izquierda. De este modo se seleccionará un personaje distinto en la pantalla
- Mantén pulsado L y aprieta Derecha
- Mantén pulsado R y aprieta Abajo
- Mantén pulsados L y R y aprieta C-izquierda
- Mantén pulsado L y aprieta C-arriba
- Mantén pulsados L y R y aprieta Derecha
- Mantén pulsados L y R y aprieta C-abajo
- Mantén pulsados L y aprieta Abajo

NINTENDO 64

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

En el menú trucos, escribe:

STOMPEM	Modo de manos y pies grandes
UBERNOODLE	Modo cabezones
LIGHTSOUT	Modo Blackout
WHATSATEXTUREMAP	Modo Gouraud
IGOTABFA	Modo boli y tinta
HOLASTICKBOY	Modo Stick men
PIPSQUEAK	Modo enemigos pequeños

Si los zombies te molestan más allá de lo que crees oportuno en el nivel 2, desactiva el color de la sangre. Dejarán de lanzar sus sangrientos miembros contra tu persona. De este modo, te será mucho más sencillo matar a las hermanas muertas. ¿Y sabías por qué tenías que matar a las gaviotas del nivel 1? Porque así estará abierta la puerta que hay en lo alto de la escalera que hay cerca de la ciudad.



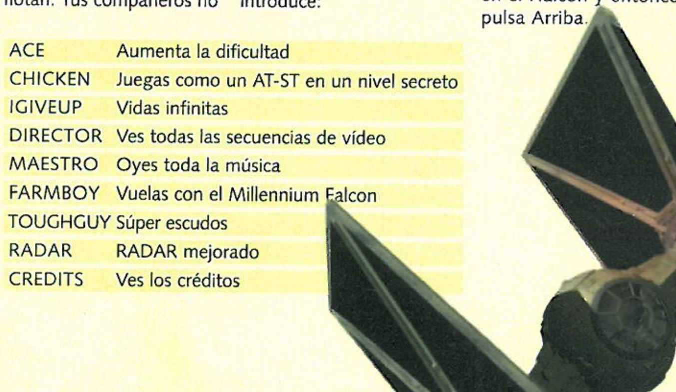
NINTENDO 64

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Si sólo quieres sobrevolar Tatooine sin tener que preocuparte de las misiones, destruye los androides disparándoles, pero evita dar a los que flotan. Tus compañeros no serán capaces de destruirlos, por lo tanto podrás vagar a tu antojo por el planeta. Por lo que respecta a los trucos, en la pantalla Password introduce:

ACE	Aumenta la dificultad
CHICKEN	Juegas como un AT-ST en un nivel secreto
IGIVEUP	Vidas infinitas
DIRECTOR	Ves todas las secuencias de vídeo
MAESTRO	Oyes toda la música
FARMBOY	Vuelas con el Millennium Falcon
TOUGHGUY	Súper escudos
RADAR	RADAR mejorado
CREDITS	Ves los créditos

Si te apetece pilotar el TIE-Interceptor, usa el código FARMBOY para seleccionar el Halcón Milenario. Espera que la camara se haya detenido en el Halcón y entonces pulsa Arriba.



NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Para el modo Cabezones espera a que salga en la pantalla «Press Start», en ese momento aprieta C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, B, A. Sostén Z y pulsa Start.

PC

CARMAGEDDON 2: CARPOCOLYPSE NOW

Durante el juego, aprieta Shift y luego Enter para abrir tus puertas. Hazlo mientras se aproxima ese montón de peatones y los matarás a todos. Haz lo mismo para cerrar tus puertas.

PC

SETTLERS 3

Para construir más rápido, pulsa F12 para hacer pausa y avanza el juego un minuto. Continúa apretando F12 para acelerar el tiempo en el juego.

PLAYSTATION

X GAMES PRO BOARDER

Introduce estos passwords

×,○,×,△,△,□	Desbloquea todos los circuitos normales
△,×,□,×,△,○	Juega como Ollie B
△,×,□,×,△,○	
Desbloquea el supercircuito y los boarders secretos	

PLAYSTATION

RALLY CROSS 2

Introduce estos códigos en la pantalla New Season Enter Name para acceder a todos los circuitos de *bonus*:

SISAO	Circuito Oasis
ELGNUJ	Circuito Jungle
FOSTER	Circuito Little woods
NIVEK	Circuito Frozen Trail
MIT	Circuito Dusty Road
KCIN	Circuito Rock creek
CIRE	Circuito Dry humbs
BSIRHC	Circuito Hillside

PC

PANDEMONIUM 2

Introduce estos códigos en la pantalla del Password:

IMMORTAL	31 vidas
NEVERDIE	Invencibilidad
HORMONES	Toda tu salud
OCMCKKEJ	Seleccionar nivel
MAKMYDAY	Armas
GONAHURL	Vista de cámara rodante
SKATBORD	Modo Speed
GENETICS	Modo Mutant
ACIDDUDE	Texturas psicodélicas
JUSTKIDN	Regeneración de monstruos

PC

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Aprieta T, escribe cualquiera de estos códigos y pulsa Enter:

MPCAMERA	Ajusta la cámara
MPLIGHTSCAPE	Ajusta la luz
MPKFA	Todas las armas y la armadura
MPPOS	Muestra la localización
MPARMOR	Armadura completa
MPGOD	Modo God
MPTEARS	Vuelve a cargar las armas
MPHEALTH	Te hace recuperar la salud
MPCLIP	Atraviesas los muros

PC

TRESPASSER

Aprieta Ctrl y F11. Un cursor aparecerá en la esquina inferior izquierda. Teclea el código deseado y luego aprieta Enter. Cuando hayas acabado, repite con Ctrl y F11.

BIONICWOMAN	Movimiento lento
INVUL	Invulnerabilidad
LOC	Muestra tu localización
GORE 2	Aumenta el nivel de sangre
DINOS	Para a los dinosaurios
BONES	Muestra los objetos con los que puedes interactuar
WOO	Munición ilimitada
TNEXT	Te transporta a los lugares importantes del nivel
WIN	Película final

Para seleccionar tu nivel, sitúate en el menú principal y aprieta Ctrl, Shift, Q y W. Luego suelta la W. Ahora podrás decidir por cual de ellos empiezas. Hay una pistola oculta. En el área en la que tienes que apilar cajas para poder escapar de la garganta toma la piedra más pequeña que encuentres. Intenta lanzarla de modo que golpees la caja que hay en el punto más alejado a tu izquierda. Si lo haces correctamente, habrás conseguido una Bannell1 M1 Super 90, que será tuya a partir de ese momento. ¿Y el nivel secreto? En el pueblo pequeño, ve al lado de la iglesia y construye una escalera, contra el muro más exterior, con cajas. Sube esa escalera y camina hacia tu izquierda por lo alto del muro. Sigue andando por el muro pegado a la izquierda.

PLAYSTATION

SPYRO THE DRAGON

¿Te apetece un Noventa y Nueve?

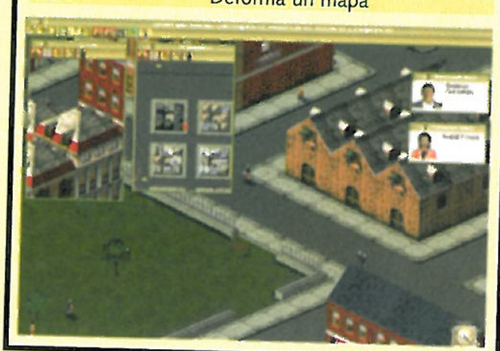
Pausa el juego, vete al menú Inventario y aprieta □ seis veces, luego ○, Arriba, ○, Izquierda, ○, Derecha y △. Tendrás a partir de ese momento noventa y nueve vidas que te serán más prácticas que... un par de manos.

PC

SiN

Durante el juego, introduce ~ (Alt126) para que aparezca la ventana de la consola, luego escribe cualquiera de los comandos que hay a continuación:

/SUPERFUZZ	Modo God
/HEALTH 999	Salud 999
/WUSS	Todas las armas
/WALLFLOWER	No hay modo Target
/NOCOLLISION	No hay modo Clipping
/SPAWN HELIGUN	Sale una pistola del hacha pequeña
/SPAWN COOKIES	Crea galletas
/SPAWN COIN	Crea una moneda
/SAVE #	Guarda el juego en el slot especificado
/LOAD #	Carga un juego del slot especificado
MAP	Deforma un mapa



NINTENDO 64

BODY HARVEST



Usa el nombre ICHEAT. Luego, mientras juegas, aprieta A, derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, izquierda. Con esto tendrás todas las armas a tu disposición en el área local. Aprieta izquierda, A, derecha, abajo para proveer a los aliens de piernas enormes.

Aprieta C-abajo, C-arriba, arriba, Z, Z, izquierda, C-derecha para que tus armas sean más potentes de lo que es normal.

Aprieta C-abajo, arriba, Z, Z, C-derecha, derecha cuando haya un Harvester cerca. Aparecerá un alien mutante.

¡YO LO HICE! ¡EN ACCION!

TOCA TOURING CARS 2

Formato: **PlayStation**

El jefe de proyectos de TOCA habla del desarrollo del juego...

La secuela de Codemaster del juego de carreras ha sido un éxito desde el momento de su lanzamiento. Gavin Raeburn, el Jefe de Proyectos, nos habla de su criaturita.

P. ¿Qué fue lo más difícil de conseguir?
R. Los gráficos. Tuvimos que rehacer completamente los de *Toca 1*. Ajustar los movimientos del coche y su mecánica fue también más difícil de lo que nos esperábamos, sobre todo porque había dieciséis coches por los circuitos que tenían que actuar con un mínimo de coherencia. No hay muchos juegos PlayStation de carreras en los que aparezcan tantos coches, te lo aseguro.

P. ¿Qué fragmento del juego fue el más costoso?
R. La conexión. Pasamos horas y horas asegurándonos de que funcionaba y que todos los modos para un jugador podían conectarse a otra consola. Fue un montón de trabajo que nadie notó.

P. ¿De qué estás más orgulloso de TOCA 2?
R. Es difícil decidirse por algo. Estamos orgullosos del juego en su totalidad. Partiendo de todos los logros de *TOCA 1* intentamos mejorar el juego. Es la más realista interpretación del juego que hay en la actualidad.

P. ¿Hay espacio para la mejora?
R. Me hubiera gustado que las repeticiones hubiesen sido un poco más estilizadas para igualar las de *Gran Turismo*, pero no voy a quejarme ahora.

P. ¿Cuál juego crees que es el rival natural de TOCA 2?
R. Cualquier juego de carreras que se venda bien, especialmente los de rally, como *Colin McRae*. De todos modos, está claro que *Gran Turismo* es nuestro principal adversario, como lo es de todo el resto de juegos.

P. Un truco, anda.
R. Freno, freno, freno. Todo el mundo pega su dedo al acelerador cuando se acerca por vez primera a *TOCA*, pero en cuanto empiezas a frenar en las curvas todo se simplifica.





RAIZEL EL VENGADOR

VIENE A MATAR A SU PADRE (POR FEO)

Legacy of Kain: Soul Reaver

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Crystal Dinamycs**
■ Precio: **No Disponible** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Memory Card, mando analógico, Dual Shock**

Lo primero que te sorprenderá de la continuación de Legacy of Kein es que no tienes un recorrido fijo, sino un extenso territorio para explorar.

A medida que avanzas, irás encontrando diversos obstáculos, y aparecerán algunas secuencias de vídeo que relatan tu funesta historia: de uno de los lugartenientes que dominaban el mundo, has pasado a ser un desconocido espectro. Por revelarte contra Kain —el antihéroe de la primera saga— fuiste arrojado a un tenebroso mundo fantasmal.

En realidad, la historia de Raziel —éste es el nombre del héroe que personificas— es más compleja de lo que parece. Comienza en un pasado remoto, en Nosgoth. La seguridad de la Humanidad ha sido alterada por el vampiro Kain, quien ha vencido a los guardianes de los Pilares místicos para situarse como amo del mundo. Raziel, junto a otros cinco vampiros, ha sido liberado por Kain para ayudarle en su maligna empresa. Cada uno de los lugartenientes tendrá a su disposición a cientos de nuevos vampiros que mantendrán el caos necesario para que ellos puedan dedicarse a mejorarse a sí mismos. Kain y sus secuaces buscan retirarse del mundanal ruido, pues necesitan tiempo para transformarse en seres más poderosos.

Pero la situación de Kain y compañía no era sostenible. El egoísmo que la inspiraba era una bomba de tiempo: cuando Raziel demostró su talento para mejorarse a sí mismo, despertó los celos de su creador y cayó en desgracia ante éste. Al conseguir para sí mismo la capacidad de volar mediante alas, Raziel es arrojado a un abismo insondable. Durante este descenso sin retorno sólo escuchas una voz. Se trata de un ser conocido como Elder, y cuya historia es bastante oscura. Apenas se sabe que necesita de las almas de los muertos para conservarse, pero la funesta irrupción de Kain ha diezmado sus suministros. Por esto, Edler necesita un vampiro aliado, que pueda capturar las almas requeridas. De este modo, Raziel sirve ahora a un nuevo señor, que sólo le exige una provisión de almas y le deja tiempo para ajustarle las cuentas a Kain. Pues Elder le ha dado el poder de atravesar la barrera entre el mundo normal y el submundo de las tinieblas.

Así que un buen día te apareces ante Kain, te lo cargas y ya está. Ahora bien, sólo puedes cumplir tu cometido —una suerte de parricidio— si te hallas en la dimensión del mundo real; pero tú eres un espectro, y para materializarte debes absorber el alma de cuanto cristiano se cruce por tu camino, para enviarla a Elder. Entre tus recursos se cuentan siete hechizos, uno de los cuales puede transportarte a la dimensión opuesta en cualquier momento. Además, existen dos tipos de portales (que evocan los de *Stargate*): con uno puedes cambiar de dimensión, pero no de sitio, y con el otro puedes cambiar de sitio, pero no de dimensión. Si usas los dos tipos de portales, puedes llegar donde quieras.

SI TE LLEGASTE A DESESPERAR EN TOMB RAIDER 3 BUSCANDO LA SALIDA DE ALGÚN NIVEL, CON SOUL REAVER NO TENDRÁS QUE SUFRIR

Con estos elementos, *Legacy of Kain: Soul Reaver* es un juego realmente diferente de sus antecesores (*Blood Omen*, como ejemplo). Lo primero que hay que abonarle, y que significa la superación del peor escollo en *Blood Omen*, es el modo de cargar los nuevos niveles de juego. Ya no es necesario interrumpir la acción para pasar a otro sitio, pues el nivel se carga mientras lo juegas.

Soul Reaver combina la acción de aventuras con elementos de RPG. A medida que avanzas devorando las almas de tus enemigos, adquieres las habilidades que los caracterizaban y accedes a nuevas áreas. De otro lado, el uso de armas es también bastante sencillo, pero no por ello poco original. Se trata de manejar un conjunto de lanzas con las cuales te cargarás fácilmente los demonios; no olvides sacarles la lanza luego, para seguir usándola.

Soul Reaver, en suma, es un juego truculento, pero no demasiado complicado. Si te llegaste a desesperar en *Tomb Rider 3*, buscando la salida de algún nivel, con lo último de Cristal Dynamics no tendrás que sufrir. ★★★★

O si no...
Tomb Raider III
Namco ★★★★★
El tercer juego a base de puzzles de Lara. Una aventura en tercera persona.


Cara y Cruz

Cara
■ Puedes moverte por donde quieras
■ Combina acción y RPG
■ Escenarios en 3-D detalladísimos

Cruz
■ Metafísicamente contradictorio







■ **Los empalamientos y saltos al vacío estan al orden del día. Bon appetit.**





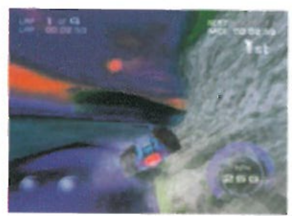


DALE LA VUELTA

¡ES WIPEOUT SOBRE RUEDAS!







■ **Gracias a los coches que vuelan por los aires como juguetes, se hace imposible jugar con visión desde dentro del vehículo. Y por si eso fuera poco, la pantalla queda toda borrosa gracias al replandor de las explosiones...**

Rollcage

■ Editor: **Psygnosis** ■ Desarrollador: **Attention to Detail** ■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Memory Card, mando analógico, Dual Shock**

Rollcage toma el ambiente futurista de WipEout y le añade locura invertida.

Cualquiera que pretenda hacer un juego de carreras para Playstation debe de estar loco. ¿Para qué gastar tiempo, dinero y talento en crear otro embrollo de carreteras y coches si la respuesta va a ser «no es tan bueno como Gran Turismo»? A menos que el desarrollador consiga hacer un juego notoriamente original, por supuesto. Y esto es lo que han hecho los de Attention to Detail. Rollcage ha puesto coches, carreteras y fórmulas de otros juegos de carreras en la coctelera y lo ha agitado todo bien. El resultado es una loca mezcla de extraño sabor.

WipEout hizo un giro parecido con esto de las carreras y *Rollcage* se aprovecha de ello a saco en todos los sentidos. Lo que tenemos aquí es *WipEout* sobre ruedas. En vez de naves tenemos coches indestructibles con neumáticos enormes, cuya notable resistencia va acompañada por una increíble velocidad.

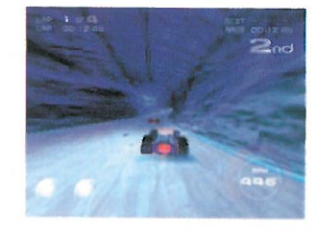
Una vez más, la acción adopta un tono futurista con sus temerarios guerreros del asfalto listos para combatir en las autopistas de un utópico mundo futuro sin nombre (ni explicación). Cada coche tiene diferentes posibilidades de uso pero todos están dotados con la asombrosa capacidad de dejarse conducir invertidos. Sólo que no puedes poner el coche en una posición en la que sea imposible conducir. Si le das la vuelta de un salto, verás como sigue circulando.

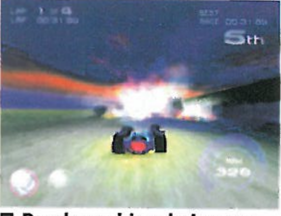
Para más locura, hay que añadir que el escenario se puede escalar. Si te pegas a la pared del edificio del borde de la carretera verás como tu coche empezará a trepar por ella sin hacer el más mínimo caso a la ley de la gravedad. De hecho, dentro de los túneles puedes conducir por toda su superficie, girando de izquierda a derecha por toda la circunferencia. A lo *Tempest*, zigzagueando entre los demás.

LA ACCIÓN ADOPTA UN TONO FUTURISTA CON TEMERARIOS GUERREROS DEL ASFALTO LISTOS PARA COMBATIR

Como en *WipEout*, existen «regalitos» que recoger, ítems que encontrarás a lo largo de la carretera y que te tentarán para que te desvíes de tu camino y los recojas. Por cada uno de estos ítems recibirás un arma distinta. También verás que ciertos tramos de la carretera aumentan la velocidad de cualquier vehículo lo bastante hábil para pasar sobre ellos. Aunque no sea nada nuevo, *Rollcage* consigue dar originalidad a la fórmula al colocar los ítems y los aceleradores en los lugares más absurdos que te puedas imaginar. Puedes trepar por las paredes, conducir invertido y perderte por ahí para ir acumulando regalitos de éstos. Un conductor sensato seguirá conduciendo por la carretera, mientras su atrevido oponente trepará a toda velocidad por las paredes de un rascacielos con tal de hacerse con las armas que allí le aguardan y luego pisará a fondo el acelerador y rodará a todo trapo por los techos de los túneles. ¡Y después descubres que puedes cargar con dos ítems de estos a la vez y dispararlos con los botones laterales! Esto no solamente te da opción a elegir qué arma vas a usar en un momento concreto (puedes guardarte el escudo para cuando lo necesites, mientras todavía saboreas el estremecimiento causado por los misiles que acabas de lanzar), sino que, además, te permite alcanzar efectos más espectaculares al disparar los dos ítems simultáneamente. Dale a dos aceleradores a la vez y tu coche alcanzará una velocidad capaz de fundir tu pantalla. Si haces esto en la punta de una rampa o en la cima de un montículo, tu vehículo se elevará y sobrevolarás cientos de metros de carretera. Los efectos multiplicadores de otros reforzadores también están cargados a tope, con lo que podrás hacerlos durar más o doblar la potencia devastadora de tus ataques.

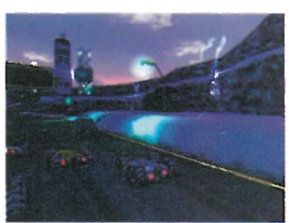
Los reforzadores aparecen bajo distintas formas, siendo la más obvia la de los aceleradores y la más inquietante una especie de túnel del tiempo que abre, justo delante de tus





■ **Puedes subir o bajar por los escenarios, pero eso implica a menudo choques tan bestias que es mejor quedarse tranquilito a ras de suelo.**





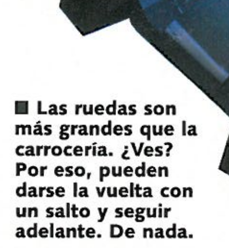


■ **El escenario varía mucho a lo largo de las doce pistas. Brillo futurista por todas partes... pero, ¿habría existido Rollcage sin WipEout?**

narices, la entrada a un hiperespacio y que intercambia tu posición por la del coche de delante.¡Buenísimo! Otro trasto fantástico es el misil líder, una especie de cohete nuclear que alcanza, por muy lejos que esté, al cabeza de carrera y lo machaca. También encuentras a tu disposición un variado surtido de misiles, rayos, amén de un artilugio con el que puedes mandar a todos tus contrincantes a otra dimensión.

Así como puedes abrirte paso a golpes entre los otros coches para poder avanzar, también puedes destruir el escenario si te conviene. La mayoría de estos edificios futuristas pueden venirse abajo con un buen disparo de misil o, lo que es más divertido, con el impacto directo de uno de los coches. Las explosiones resultantes, cegándote por unos segundos, son demasiado. Además, si tú eres el tipo que va en cabeza, puedes lanzar un misil hacia un edificio preseleccionado como objetivo y verlo caer sobre tu perseguidor más inmediato (esto es especialmente interesante en el velocísimo modo para dos jugadores).

Vistas que son demasiado, sonido increíble (cortesía de Fat Boy Slim y otros artistas *dance* no tan caros) y una jugabilidad radicalmente diferente... ¿Qué es lo que falla? ¿Por qué una carrera en *Rollcage* no te deja sin uñas y con el estómago revuelto como lo haría una batalla hombre contra máquina? ¿Cómo es posible que vayas del primer lugar al sexto (el último) y luego vuelvas de nuevo al primero en menos de media vuelta? ¡El resultado de la carrera es tan predecible como una tirada de dados! Golpea el escenario y tu coche rodará por el aire, a menudo hacia la dirección equivocada. Rózalo mientras intentas girar y, gracias a las propiedades trepadoras de los vehículos, empezarás a conducir en sentido vertical en vez de volver a la carrera... Y si te golpean, te bombardean o te ves envuelto en el caos provocado por el estallido de un misil, perderás el sentido del espacio y del tiempo mientras tu pantalla se vuelve blanca, tu coche da vueltas de campana y acabas pegándotela



■ **Las ruedas son más grandes que la carrocería. ¿Ves? Por eso, pueden darse la vuelta con un salto y seguir adelante. De nada.**

SI QUIERES ES PROBAR UN JUEGO RADICALMENTE DISTINTO Y EMOCIONANTE, NO TE PIERDAS ROLLCAGE

contra una pared (que treparás patéticamente mientras intentas darte la vuelta). Existe un botón de autocorrección que puede enviar tu coche de vuelta a la pista, pero se trata de un triste último recurso, ya que tarda demasiado en hacer efecto.

Los otros cinco coches tienen tantos problemas como tú. Puedes ser sexto e ir avanzando mientras ves otros vehículos que intentan salir de los escombros o dejar de escalar edificios. Y la victoria, prácticamente, ni la saboreas; caes de inmediato en el olvido al verte relegado una vez más a la última posición. El mejor ejemplo de esto se da en una carrera en la que tienes que pegar un gran salto. Tras rotar en el aire, puede ser que tu coche aterrice perfectamente o que lo haga con el morro encarando la dirección equivocada. El azar es quien decide.

Todo esto deja a *Rollcage* en un terreno inclasificable. Si eres un purista de las carreras, adicto a juegos como *Gran Turismo* y estás acostumbrado a que tus habilidades sean probadas hasta el límite, quizá llegues a sentirte frustrado, pues no te servirán de mucho con este juego tan arbitrario. Ahora bien, si lo que quieres es probar un juego radicalmente distinto y emocionante, en el que la originalidad es la clave y la velocidad a reacción, la esencia, entonces no te lo puedes perder. Aunque *Rollcage* sea víctima de sus propias –y admirables– intenciones, vale la pena. Verás como acabas gritando enajenado: «¡Una vez más! ¡Sólo una más!». A ver si ahora encuentras aquel misil y puedes subir al podio... ★★★★



Cara y Cruz

Cara
- Coches que corren por donde sea
- Reforzadores que doblan su poder
- Escenario escalable

Cruz
- Desorientación
- Choques desastrosos
- Desenlaces arbitrarios

O si no...

WipEout 2097
Psygnosis ★★★★★
El original. Rápido, difícil y súper elegante

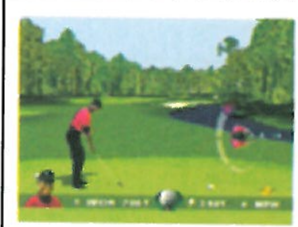
Gran Turismo
Sony ★★★★★
El rey de los juegos de carreras para Playstation infinitamente más cuerdo, pero no menos fascinante





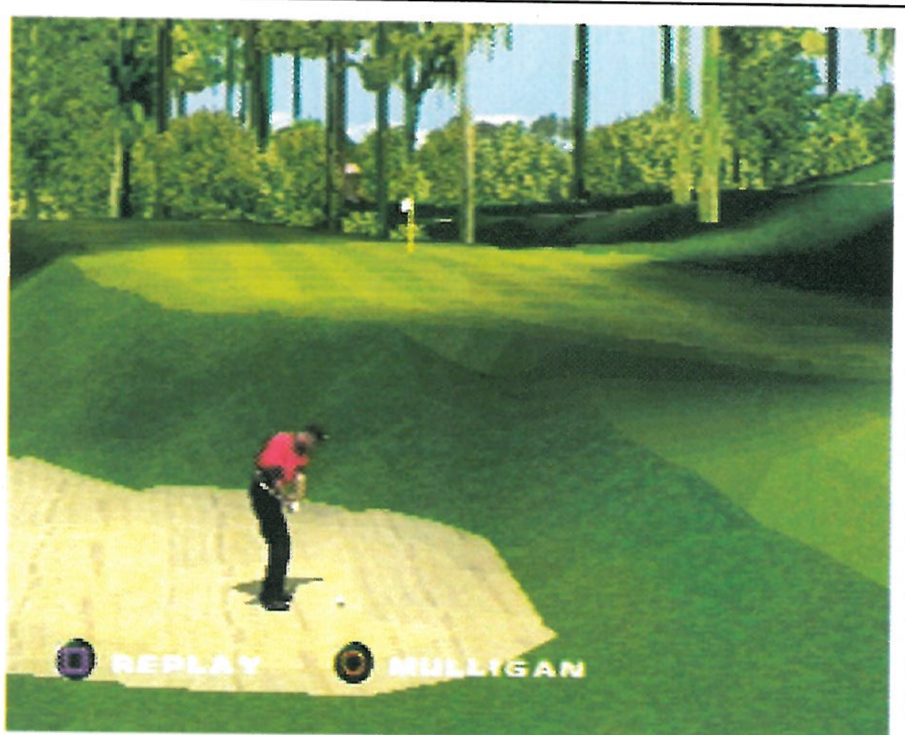


■ **La pantalla partida (arriba) no te frena para nada... Sólo que el escenario se simplifica un poco.**





■ **EA Sports está trabajando duro para que sus juegos sean más sencillos. Creen que la razón por la que muchos adultos pasan de los simuladores de deportes es por la dificultad inicial que entrañan.**



SEVE BONITO...

... ESTE SIMULADOR DE GOLF. TIGER WOODS DA SUS MEJORES GOLPES.

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

■ Editor: **EA Sports** ■ Desarrollador: **EA Sports** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **tarjeta de memoria**

¿Eres un fan a muerte del golf? Actua Golf 3 ha sido el último gran juego de este deporte, pero aquí llega el vendaval Woods dispuesto a comérselo todo, como en la vida real... (y con la ayuda de EA).

Cara y Cruz

Cara
■ Fantásticos gráficos
■ Sencillo de jugar
■ Jugadores dignos

Cruz
■ El *putting* no sirve para nada
■ La banda sonora es vomitiva
■ Demasiado americano

Es una pena. Nunca hubo un juego de golf que se llamase Seve Ballesteros 99, pero se lo hubiese merecido. De todos modos, Tiger Woods también es un maestro, aunque esta temporada no le esté siendo todo lo propicia que a él le gustaría. En nuestra PlayStation, *Tiger Woods 99 PGA Tour Golf*. Lo ponemos en marcha y una desagradable banda sonora empieza a torturarnos, arruinando de ese modo lo que podría haber sido un delicioso recorrido de golf. Es decir, que empezamos recomendándote que la desactives antes de empezar. Cuando te lo montas para deshacerte de esa demencial musiquilla, todo lo que vas a oír son los golpes dados a la pelotilla, el ruido del viento y las quejas de los cuervos cuando los molestas en su retiro arbóreo. La única voz humana que vas a escuchar es la del propio Tiger Woods celebrando tus buenos golpes. De todos modos, el repertorio es un poco limitado y obviable.

Esto es una pena, porque son cosas así las que pueden arruinar un esfuerzo encomiable. Podemos seguir quejándonos: el viento ruge como si estuvieses en el centro de un huracán y el *putting* es ridículo. Tras unos golpes de acercamiento excelentes, está mal siquiera imaginar que la bola se detenga en la hierba de ese modo.

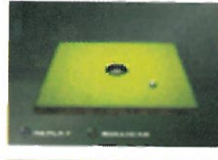
El lado bueno es que *Tiger Woods 99* tiene unos gráficos mucho mejores que los de *Actua 3* y es sencillo de manejar. EA Sports está haciendo un gran esfuerzo para conseguir que sus juegos sean más accesibles para el gran público y ésta no es la excepción. Los cinco recorridos están bien diseñados (se basan en campos reales) y hay montones y montones de opciones, máxime teniendo en cuenta que se trata de un juego EA.

El resumen es que *Everybody's Golf* es un arcade más divertido y mejor. De todos modos, como en el caso de *FIFA 99*, *Tiger Woods 99* se venderá a capazos y dejará al segundo de la lista a una distancia considerable, aunque diste mucho de ser genial. ★★★★

O si no...

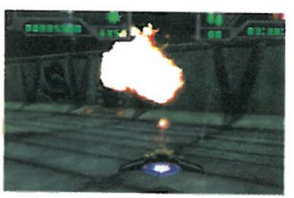
Actua Golf 3
Gremlin Interactive ★★★★
Sin alharacas. Le basta con ser un delicioso simulador de golf.

Everybody's Golf
Sony ★★★★
El simulador de golf más divertido al que te hayas acercado nunca jamás.





■ **Olvida la hierba de primera calidad. En Tiger Woods podrás golpearla sin remordimientos.**



Eliminator

■ Editor: **Psygnosis** ■ Desarrollador: **Magenta Software** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con Dual-Shock**

Imperdonable. ¡No tiene nada que ver con el juego final de Gladiators, aquél que estaba dominado por Travellators. Al contrario, vas a toda pastilla en una nave voladora sin parar de disparar sobre los malos.

■ **Puedes distinguir un juego Psygnosis a kilómetros de distancia: ambientación en un futuro lejano en el que todo va tan mal como cabe imaginar (o peor), montones de efectos de iluminación y explosiones de lo más espectaculares. Cuando estos toques futuristas se utilizan para conseguir una gélida ambientación a lo Blade Runner a un juego tan bueno como G-Police o WipEout, el efecto es tan devastador que te planteas atracar un banco, vaciar el fondo de pensiones de tus padres y abuelos y fugarte a Brasil antes de que el mundo acabe.**

Cuando esta guarnición no es fresca, como es el caso de *Eliminator*, el resultado es aburrido e irritante. La lluvia constante y los decorados industriales de este juego de carreras y explosiones en 3D, sólo agravan la frustración que te han provocado el equivocado concepto del juego y el difícil sistema de control.

La idea básica de *Eliminator* no es brillante, pero es que además no está muy bien realizada. Encerrado en una área y pudiendo escoger seis aeronaves con pinta de basurero ambulante, todo lo que tienes que hacer es disparar sobre hordas de otras naves o robots con un láser patético, recoger reforzadores que hay por ahí y avanzar hasta la siguiente sección por un túnel. Controlar la nave es una pesadilla y apuntar a los enemigos con un visor que tienes que ajustar manualmente mientras te mueves (evitando el ataque enemigo), es tan molesto como desengancharte un chicle del zapato.

Casi da pena el intento de crear tensión mediante una bomba pegada en la parte superior de tu avión (que constantemente hace tictac). Sólo puedes evitar que estalle —contigo dentro— en mil pedazos consiguiendo *bonus* de tiempo. Como puedes suponer, esto es un aburrimiento más que un aliciente, sobre todo cuando te hacen volver al principio del nivel en cuanto pierdes una vida.

Tampoco la cantidad de energía de disparo de que dispones es una maravilla, más bien escasita. En las usualmente gloriosas explosiones, se echa en falta vigor y potencia y los aburridos efectos de las armas dan pocas ganas de golpear el botón de disparo.

Técnicamente, *Eliminator* carece de la brillante producción y buen acabado de juegos como *Colony Wars: Vengeance*. Nunca llega a ofrecer la clase de acción arcade que te dan veinte duros. Se ven destellos de buen juego por algún sitio de la batalla en el modo dos jugadores, pero si esperas que *Eliminator* sea otro *WipEout*, pero con más explosiones y menos carreras, vas muy equivocado. Palabra. ★

BUENAS VIBRACIONES

VAMOS A CONQUISTAR EL MUNDO





■ No tiene la fluidez de la versión para PC, pero esta conversión a PlayStation sigue ofreciendo un montón de estrategia.



■ Lanzar hechizos es fácil gracias al buen diseño del control con joypad.

Populous: El Principio

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Bullfrog**
■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
■ Extras: **Memory card**

Conjura maleficios de destrucción increíble. Crea ejércitos que se encarguen de cumplir con tu voluntad y finalmente aplasta a tus enemigos. Bullfrog intenta erigir su gran épica para mayor gloria de la humilde PlayStation.

Cara y Cruz

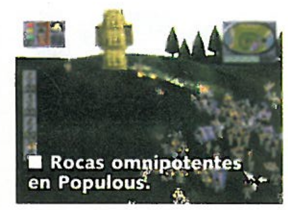
Cara
■ Un reto que dura mucho
■ Misiones no lineales
■ Es fácil pillarle el truco
■ Sistema de controles ordenado y muy completo

Cruz
■ Uso pastoso del color
■ A veces, la cámara es demasiado sensible

Intentar empotrar la versión para PC de *Populous: El Principio* en la modestamente equipada PlayStation hace que esta conversión sea un caso curioso si no milagroso. Mientras que los gráficos llegaron sin sufrir ningún percance, de la misma manera que los 25 mundos, pensábamos que algo tendría que fallar. No obstante, aparte de la ausencia de hechizos, parece que no. La única diferencia notable que tiene el nuevo hogar de *El Principio* es que, habiendo pocos usuarios de PlayStation que posean un ratón, Bullfrog se ha visto forzado a adaptar el sistema de menú del PC al joypad, cosa que han conseguido de forma bastante admirable.

El *Populous* original te caracterizaba como una entidad divina. Esta segunda parte, *El Principio*, te marca el camino a seguir para llegar a la deificación, y por esta razón hace que la jugabilidad mejore en muchos aspectos. Los mundos isométricos al estilo «lego» del juego original han sido sustituidos aquí por auténticos paisajes en 3D. Este salto a la tercera dimensión, por eso, es más que una cuestión de pura estética, ya que puedes cambiar y remodelar el paisaje a tu antojo en todos sus aspectos. De la misma forma, además de estar acompañado de movimientos de cámara oscilantes mientras recorres el planeta, los niveles dan la impresión de ser no lineales, una sensación que se acentúa al darse la posibilidad de combinar hechizos con *terraforming*.

■ Puedes hacer girar el campo de visión con una facilidad que ni los dioses...



■ Rocas omnipotentes en Populous.

Para completar cada nivel tendrás que eliminar un Shaman controlado por la CPU. Tu éxito en esta tarea dependerá de la creación de Manna — la moneda del juego — que puedes recoger de las multitudes que rinden culto al Shaman, y usarla para crear hechizos y trucos. Esto puede sonar a algo muy difícil de llevar a cabo, pero es bastante accesible, gracias a una opción de entrenamiento y un diseño de niveles que encaja perfectamente con nuestra curva de aprendizaje.

BULLFROG SE MERECE TODOS NUESTROS ELOGIOS POR HABER CONSEGUIDO METER UN JUEGO DE DIMENSIONES TAN GRANDES EN LA PLAYSTATION

Los hechizos se introducen de dos en dos, y son cada vez más impresionantes. Entre los favoritos del primer juego se cuentan volcanes y terremotos (aunque atractivos más bien por su *look* 3D), y hay ideas nuevas, como pantanos y huracanes. Todas las órdenes se efectúan mediante menú (muy accesible a través del botón R2), de manera que bastan un par de pulsaciones para hacer las cosas más mundanas, como desplegar la lista de hechizos, construir cabañas, etc. Esto deja libres los botones "de cara" para tareas básicas como seleccionar hombres u objetos, lanzar maleficios o dar órdenes. En definitiva, es un sistema muy satisfactorio.

Bullfrog se merece todos nuestros elogios por haber conseguido meter un juego de dimensiones tan grandes en la PlayStation. El riesgo de fracaso estaba en el sistema de control, pero, tal como ha sido resuelto, hasta un principiante estará lanzando maleficios en cuestión de minutos. *Populous: El Principio* es uno de los juegos para PlayStation más complejos y envolventes que se han visto.

★★★★



Command & Conquer: Red Alert
Virgin ★★★★★
Estrategia militar en tiempo real de una adictividad aterradora, con sufrimiento a una escala brutal

Constructor
Acclaim ★★★
Juego cómico consagrado a la protección de la propiedad

MICROCOSMOS

UN DISNEY A RAS DE SUELO



■ Los fondos son demasiado escasos. Con una maniobra poco original pueden eliminarse los enemigos de Flick: sólo hay que botar sobre ellos.

Bichos

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Traveller's Tales** ■ Precio: **8.490 pesetas** ■ Disponible: **SI** ■ Jugadores: **4** ■ Requisitos mínimos: **Memory Card.**

El guión de la Última película Disney creada por ordenador sirve como base a esta aventura en 3D de arcade, en la que una hormiga debe defender su nido de los ataques de sus enemigos los saltamontes.

Disney se ha vuelto a situar en el primer lugar de las películas de animación, pero no consigue dejar atrás el decepcionante diseño de sus versiones para juegos. Esta vez nos han ahorrado los clones plataforma 2D que se nos repetían una y otra vez desde el Aladdin para Mega Drive (un estilo que persistió hasta el Hercules del año pasado). Pues bien, en vez de eso, los de Traveller's Tales (que estaban detrás del poco impresionante Rascal de Psygnosis) han intentado reproducir escenarios de la película, como las galerías del hormiguero o zonas de denso follaje, dentro de un mundo 3D.

A pesar de dar un paso valiente hacia las 3D, la calidad de *Bichos* no es gran cosa. Controlas a Flik, nuestro héroe hormiga, por los diferentes niveles del juego, basados en las escenas claves de la película y unidos entre sí por fragmentos de la misma. Estos clips de 20-30 segundos son lo mejor del juego, pero, por desgracia, hacen que nos demos cuenta del abismo que media entre el Flik para la pantalla grande y el bichejo larguirucho y pobremente animado que tenemos bajo nuestro control.

El objetivo principal en cada nivel es guiar a Flik hacia la salida, evitando o deshaciéndote de cualquier obstáculo que se interponga en tu avance. Gusanos que salen de los túneles, insectos enemigos variados que irrumpen en medio del camino y los citados saltamontes aparecen con una regularidad cargante.

La comparación más cercana podemos hacerla con *Crash Bandicoot* y lo cierto es que los de Naughty Dog dejan en evidencia a los de Disney en todos los aspectos. Flik y sus muchos colegas insectos están pobremente dibujados y su animación es más bien rutinaria. Por otro lado, los fondos son más bien escasos y no reflejan la febril actividad y el bullicio de la película. De todos modos, su jugabilidad es lo más deficiente de todo. Los de Traveller's Tale no son nada originales haciendo que Flik repita las mismas carreras, saltos y botes; movimientos que han honrado a los juegos Plataforma 3D desde tiempos inmemoriales. Incluso esta tradición tan bien establecida se aplica mal en este juego, y las posibilidades de divertirse desaparecen bajo problemas de perspectiva y choques inevitables que estropean la acción continuamente.

Podrías pensar que *Bichos* esté dirigido a los más pequeños, pero aun así, con Playstation ofreciendo las delicias del mencionado *Bandicoot* y su compañero *Spyro*, parece muy poco probable que *Bichos* fascine a los niños. Un juego imperfecto es imperfecto tengamos la edad que tengamos. ★★

Cara y Cruz

Cara
■ Buen uso de los clips de la película
■ Voces y muchos efectos sampleados

Cruz
■ Gráficos de definición pobre
■ Detección de colisiones cutre
■ La perspectiva provoca problemas de posición



O si no...

Crash Bandicoot 3
SCEE ★★★★
El mejor juego de plataforma de Playstation. Ofrece objetivos variados y un preciso sistema de control

Spyro the Dragon
SCEE ★★★★
Juego de plataforma con un dragon de color morado. Bonito y bien diseñado, pero un pelín simple



Live Wire

■ Editor: **SCI** ■ Desarrollador: **The Code Monkeys** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **Sì** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Memory Card**

Un pasatiempo clásico como «Une los puntos y colorea» llega a ritmo de música house en este puzzle de colores primarios.

■ Es un juego sencillo al que seguramente habrás jugado alguna vez mientras viajabas en tren con los amigos, cuando ya no quedaba nada más por hacer. Sólo hay que unir los puntos trazando líneas sobre una cuadrícula para poder obtener cuadraditos. Gana el que más cuadraditos complete. *Live Wire* es su reencarnación para Playstation.

Controlando un bicho empalado en un lápiz y con pinta de pimiento con ojos, el objetivo del juego es ir cruzando por aquí y por allá cuadrículas temáticas (el lejano oeste, el espacio, una feria... Te haces una idea, ¿no?) y hacerse con cuadraditos. Para ello, hay que pintar las cuatro partes del cuadradito con tu color representativo. Pero ¡cuidado!, porque hay otros bichejos que también van a la caza de los cuadraditos.

Escondidos detrás de algunas de estas baldosas encontrarás ítems variados como escopetas, trampillas y aceleradores, que podrás usar para tu beneficio o para perjudicar a los demás. Y para complicar el asunto un poquito más, peligro extra acecha con forma de obstáculos o malos especialmente diseñados para estorbar y tocar las narices al personal.

Aunque estas dificultades no son lo único que va a hacer que sueltes toda clase de improperios: los personajes no responden demasiado bien a tus órdenes y la cámara da vueltas por todo el cuadro, lo cual no va muy bien, y si a eso le añadimos el mosaico «Tutti colori» un tanto estridente, veremos que con *Live Wire* hay tanto sitio para el parpadeo nervioso constante y para el dolor de cabeza como para la diversión propiamente dicha.

De todos modos, el peor defecto de *Live Wire* es la propia naturaleza arbitraria del juego. Robar cuadraditos a los otros jugadores es parte importante de la estrategia si se quiere ganar, pero hacerlo es prácticamente imposible. Parece que el problema estriba en la sustancia misma del juego: por muy bien que uno juegue, siempre acabará encontrándose cuadraditos esparcidos por doquier con los que no se puede hacer nada bueno.

Ni la banda sonora de Allistair Whitehead puede evitar que a veces te embargue un sentimiento de frustración mientras juegas a *Live Wire*. ★★

INSTINTO ANIMAL

LIBERA LA FIERA QUE LLEVAS DENTRO



■ Tekken 3 es el mejor en cuanto a profundidad, pero Bloody Roar 2 ofrece algunos combos y movimientos especiales tremendos.

Cara y Cruz

Cara
■ Personajes grandes, presuntuosos y brutales
■ Altas descargas de energía
■ Modo para un jugador muy difícil

Cruz
■ Ataques difíciles de esquivar
■ Poca variedad de movimientos
■ Bastante predecible





■ **Los animales que encarnan a los alter egos son fascinantes**

Bloody Roar 2

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Hudson Soft** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Dual Shock, Memory Card**

Si creías que los beat 'em up eran juegos para criaturas sensibles, estás pero que muy equivocado. Virgin está aquí para demostrártelo. Una novedad perfecta para los amantes de la brutalidad.

¿En cuántos juegos te haces pasar por un topo? La cosa promete, ¿eh? Son 7 personajes que se desdoblan en 14. Cada uno tiene una doble personalidad; en el momento adecuado, merced al «poder de GreySkull», puede transformarse en un animal (tigre, leopardo, conejo, etc.). Cada fiera tiene su propia estrategia de ataque y sus sádicas estrategias de remate.

Si los animales fueran gigantescos, pesados y estáticos, el juego seria un aburrimiento. Pero nada más lejos de la realidad. Son seres de anatomía perfecta, flexibles y rápidos, unas bestias tridimensionales que cortan el aliento. (Imagínate al *King* de *Tekken* pero en versión leopardo). Arañan, muerden, perforan y, si aún vives, rematan con lanzamientos, puñetazos y puntapiés.

ARAÑAN, MUERDEN, PERFORAN Y SI AUN VIVES ... REMATAN CON LANZAMIENTOS, PUÑETAZOS Y PUNTAPIES.

No sólo te enfrentas a sus golpes y porrazos, su astucia animal es tu peor enemigo. Calcula bien cuándo atacar a cada peludo y acuérdate del estilo de ataque de cada uno.

Bloody Roar 2 tiene el mismo problema que el original: la variedad de movimientos es demasiado limitada. Si los comparas con los combos múltiples de *Tekken 3* y *Kensei*, *Bloody Roar 2* se queda atrás. La exhibición de lucha no es brillante, pero tiene algunos buenos movimientos. El combate consiste en dar y recibir porrazos y puntapiés hasta acumular los puntos necesarios para transformarte en un animal de infalibles garras. Y entonces ya eres capaz de cualquier cosa. Pero, por desgracia, la acción recuerda demasiado a una película de artes marciales «barata», de las que se recrean en la violencia para entretener a un público poco exigente.

En la nueva versión se ha mejorado el nivel de dificultad. Aún no tiene tantos modos de juego como *Tekken 3*, pero los modos de Story y Arcade para un jugador son ahora más complicados. Por su estilo visual, es perfecto para jugar una partida al volver del bar. Seguro que te hace reír, soltar palabrotas y sudar, todo a la vez. El enemigo provoca con frases como: «Fíjate en mí, soy una murciélaga gigante». Todas tus células anhelan victoria. Perder es tan doloroso como hacerse el *hara-kiri* con una cucharilla de té. *Bloody Roar 2* no es un juego para criaturas sensibles, pero seguro que pasarás un buen rato. ★★★

O si no...

Tekken 3
Namco ★★★★★
El mejor juego de lucha de la historia. Largo, suculento y diversión para las masas.

Kensei
Konami ★★★★
Para jugadores muy exigentes. Movimientos en 3D de gran realismo

¡TRONCO VA!

ACCION MULTIJUGADOR SIN BOMBAS









■ El escenario es siempre distinto: arena, hielo, hierba, rascacielos de cristal, etc. Lo único que no cambia son los objetos que se lanzan.

Poy Poy 2

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**

Con Poy Poy 2, Konami intenta levantar cabeza después del fracaso de Metal Gear. Era broma... Toma el relevo un ingenioso juego de lanzamientos para múltiples jugadores.

Cara y Cruz

Cara
■ Mucha recarga de energía
■ Divertido en modo multijugador
■ Buenos gráficos

Cruz
■ Para 4 jugadores necesitas *Multi-Tap*
■ Aun así, es un lío

El lanzamiento de objetos a la cabeza es una de las diversiones favoritas de los humanos. Los proyectiles pueden ser de naturaleza diversa: bolas de nieve, almohadas, aviones de papel, etc. Con la única restricción de que no sean muy duros, para no herir al contrario. Sin embargo, parece que el gigante de la chaqueta no respeta las normas del juego. Sujeta la bola de nieve con tanta fuerza que parece que va a lanzar una pedrada.

Poy Poy 2 es una delirante carrera de lanzamientos para cuatro jugadores. Si no tienes suficientes amigos (esperemos que no sea el caso) o si no tienes *Multi-Tap*, juegas contra el ordenador. Se trata de hacer una carrera mientras recoges todo lo que pillas por el camino: rocas, troncos, cohetes, cofres con tesoros o pingüinos. Tienes que lanzar los objetos a tus adversarios antes de que lo hagan ellos. Hay cuatro tipos de disparos y cuando no sujetas nada puedes ponerte a cubierto saltando, zambulléndote y buceando. Los corazones escondidos en los cofres sirven para restaurar energía.

AUNQUE SEAS EL MEJOR, EL RESULTADO FINAL A MENUDO ESTÁ EN MANOS DE LA SUERTE

Puedes escoger entre cinco escenarios dentro de la misma pantalla: hierba, hielo, arena, parque y rocas. La cámara enfoca los momentos estelares de la acción y al terminar vuelve a la posición inicial. Antes de empezar la partida puedes activar movimientos especiales. Por ejemplo, al pulsar R1 para recoger un objeto, puedes escoger entre: activar un martillo gigante que golpea la cabeza del rival, potenciar tu fuerza de tiro, lanzar objetos dentro de un torbellino o prenderle fuego a todo.

Es tan divertido como parece, pero esconde un par de problemas. El primero, el modo multijugador. El juego es siempre a cuatro bandas y, en este sentido, es mucho más divertido cargarse a tíos reales que a los controlados por la CPU. El modo *team-up* o todos contra la máquina es un aburrimiento. El segundo problema es el sistema de juego. A veces es tan liado que nunca sabes si ganas por méritos propios. En juegos como *Bomberman*, por ejemplo, ganas o pierdes según tus aptitudes. Mientras que en *Poy Poy 2*, aunque seas el mejor lanzando y esquivando, el resultado final a menudo está en manos de la suerte.

¿Conclusiones? Pues que *Poy Poy 2* es muy distinto en modo de juego para uno o dos jugadores que para cuatro. No es tan difícil como *Bomberman*, que sí es realmente un juego de destreza. ★★★

O si no...

Bomberman World
SCEE ★★★
El juego original y frenético para múltiples jugadores. Imprescindible tener un *Multi-Tap*

Smash Court Tennis
Namco ★★★★
Divertido, para cuatro jugadores. Tenis de estilo dibujos animados que no se parece en nada al tenis de verdad





■ En Poy Poy 2 se muestra la cara ingeniosa y colorista de Konami, los productores de Metal Gear.



Running Wild

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **989 studios**
- Precio: **6.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Memory Card**

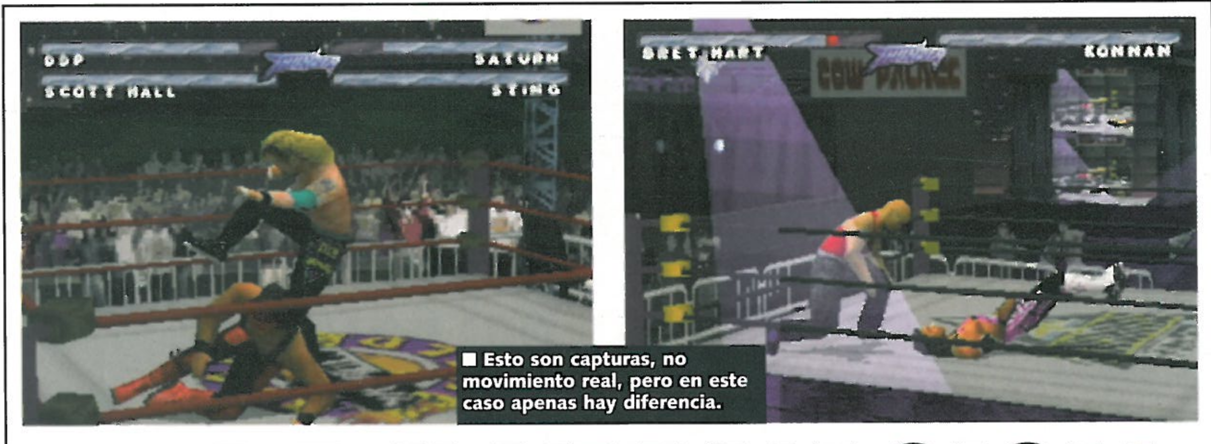
Sony buscaba un contendiente a la altura de Ridge Racer Type 4, se inspiró en los animales y creó Running Wild. El nombre es muy prometedor pero ¿está a la altura del contenido?

Está bien que aún quede gente con ganas de romper los moldes. Hace mucho tiempo que ansiamos novedades, alternativas a los típicos Tomb Raider y demás juegos de carreras por el estilo. Costó pero llegó. Metal Gear Solid es ya historia, llegó la hora de hacer una reverencia ante Running Wild. El nuevo juego de carreras protagonizado por un panda. *Running Wild* estrena el género de los *run 'em up*, y ojalá que le sigan muchos otros. Es un juego ecologista sin voluntad de serlo; casi todos los animales pertenecen a especies en vías de extinción. Para empezar, escoges un animal y tomas el control. Entonces tienes que competir con los otros animales en una carrera a tres vueltas. Si ganas pasas al siguiente nivel y probablemente ésta será la primera y la última vez que lo intentes.

El nombre de *run 'em up* se lo hemos puesto nosotros. Pero *Running Wild* probablemente no sea uno de los mejores exponentes del género. No se parece en nada al *Decathlon* de *Daley Thompson*. El animal se dedica a correr y a saltar mientras tú te encargas de dirigirle evitando los obstáculos.

La carrera es excesivamente lenta. Los animales son grandes (hay incluso un elefante), uno probablemente no les imagina compitiendo a la velocidad de *Rollcage* o de *WipEout*. Pero aun así, prodigan las imágenes aparatosas que retrasan el juego. Los torbellinos y matorrales que aparecen en la pantalla tienen formas cuadradas, son irreconocibles. Así pues, *Running Wild* parece más bien una carrera de caracoles.

Nintendo produce juegos de este tipo pero de mejor calidad. Si te gustan los juegos coloristas y de risa fácil, lo mejor que puedes hacer es comprarte *Ridge Racer Type 4*. Después de la primera impresión descubrirás que las bromas y los coches de colores son sólo fachada, que esconden un juego realmente bueno. ★★



Esto son capturas, no movimiento real, pero en este caso apenas hay diferencia.

MALA ILUMINACION

LOS GIGANTESCOS SEÑORES DEL RING

WCW/nWo Thunder

Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Inland Productions** ■ Precio: **No disponible** ■ Jugadores: **1-2** ■ Disponible: **Sí**

La continuación de WCW Nitro, este basto beat 'em up intenta, sin lograrlo, llevar unos cuantos puñetazos decentes a la necesitada PlayStation.

Hombres gordos y sudorosos con nombres tan absurdos como Macho Man Randy Savage, música mala y multitudes aclamadoras. Hay algo en los juegos de lucha que provoca la unión de varios términos en tu cerebro en cuanto te acercas a ellos: «bestias salvajes descerebradas». Y que te hace preocuparte por tu salud mental. ¿Qué será peor, una dosis masiva de WCW o una noche de viernes dedicada por completo a la admiración de Sorpresa, sorpresa? Por otro lado, los luchadores son tan ridículos que provocan tu risa y, además, no es muy usual que una silla sea un arma mortal.

Sin embargo, con *WCW/nWo Thunder*, las luchas son tan pobres que da la sensación de que se enfrentan entre sí un montón de hombres viejos y cansados. Por lo tanto, aunque el desarrollador se lo ha montado para recrear unos cuantos luchadores con una cierta gracia y caras reales, sus extremidades morcillonas se mueven tan lentamente que parece que estén preparándose para pelear en vez de hacerlo.

Hay montones de modo de lucha, cosa que gustará a los fanáticos, incluyendo luchas cuatro-en-el-ring y torneos con jaulas. Además, hay sesenta y cuatro luchadores relucientes de sebo. Este despliegue resulta estéril, dada la falta de respuesta de los mandos. Una simple pulsación tarda siglos en verse reflejada en la pantalla. Por supuesto, algo más complicado (un Power Bomb, por ejemplo) es un esfuerzo infructuoso.

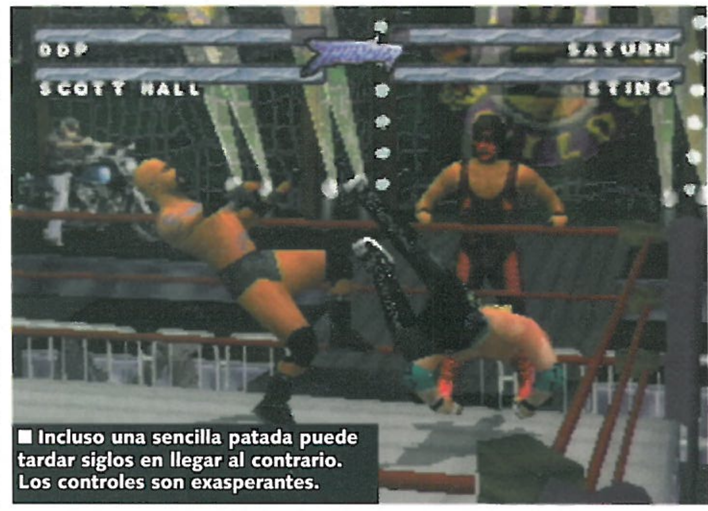
El resultado es un juego de lucha tan ficticio como el deporte real, con movimientos que duran tanto que da tiempo a los luchadores a comentar entre ellos qué movimientos van a utilizar en las siguientes dos horas. Incluso el viejo truco de provocar tu risa con las armas que te da el público falla. Todo se mueve tan lentamente que la única fuente de entretenimiento que tienes es ver las secuencias pregrabadas de chicas con coleta haciendo monadas.

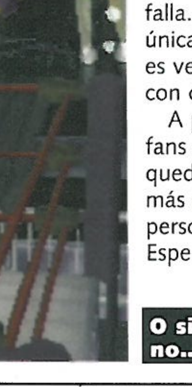
A pesar del éxito que tiene esta serie, los fans de los juegos de lucha harían bien de quedarse con *WCW Warzone*, que provoca más carcajadas en su modo crea-un-personaje que todas las declaraciones de Espe juntas. ★★

Cara y Cruz

Cara
- Montones de luchadores
- Montones de modos
- Películas divertidas

Cruz
- Es taan leenntoooooo
- Los controles no responden
- Animación pobre

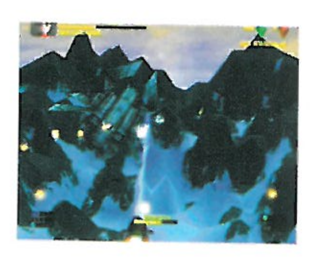



Incluso una sencilla patada puede tardar siglos en llegar al contrario. Los controles son exasperantes.

O si no...

WWF Warzone
THQ ★★★★
Relativamente rápido y divertidísimo en el modo cuatro jugadores

WCW Vs The World
THQ ★★★
The World gana, pero antes tiene que dejarse la piel luchando.

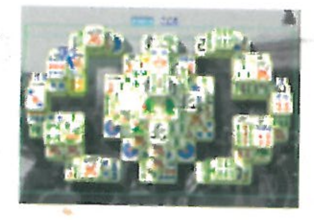


Retro Force

- Editor: **Psygnosis**
- Desarrollador: **Psygnosis**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

Un shoot 'em up arcaico en estilo scrolling que está muy subido de adrenalina. ¿No sería mucho mejor dejarlo que descanse en paz?

¿Cómo hacer apetecible un producto tan prosaico como éste? Pues la verdad es que lo vemos difícil. Aun teniendo el plus de ser uno de esos juegos «retros», el interés que despierta es más bien escaso. *Retro Force* se nos aparece como un juego debilitado y cansado. Ten en cuenta que nos encontramos ante un *scroller* vertical. Y de esos en que debes tener el botón de disparo constantemente bajo presión. Lo tenemos todo demasiado visto. Hay un tímido intento de crear un mundo 3D a medida que tu nave va avanzando lánguidamente pantalla arriba por encima de colinas y ondulaciones varias (además, hasta puedes subir y bajar para cargarte instalaciones a nivel de tierra, para después volver otra vez arriba y seguir cargándote esas molestias aéreas). Pero tu misión futurista discurre «sobre raíles». La cámara te guía por la ruta que debes seguir, o más bien te obliga a ir por ella. Con la posibilidad de escoger entre cuatro naves diferentes y tres armas, no es que estemos avasallados de opciones precisamente. Tienes un aparato que lanza rayos, un trasto que emite chorros triangulares de porquería láser, y una larga lista de suplicios espaciales a tu disposición. Que, de hecho, es más de lo que necesitarás, en vista del coeficiente mental de los enemigos que aparecen en pantalla, que a veces hasta se lían a disparos entre ellos mismos. Para ser justos, tenemos que admitir que ocasionalmente se te concede el placer de encontrar alguna arma por el camino que puedes recoger y utilizar, aunque te dura tan poco que a veces se te acaba antes de que te des cuenta. Y esto es una pena cuando llegas finalmente a lo que se supone que es la gran vivencia: los jefes. Fuerza bruta en forma de disparo es lo que necesitarás para acabar con estas moles de píxels, que se mueven sólo cuando les hace falta. Tampoco es que sea una gran experiencia visual, al no tener más que aviones pequeños exentos de toda vitalidad, enemigos aéreos pequeñitos y diminutas balas de luz. El paisaje es igual de soso y poco inspirado. Es verdad que *Retro Force* contiene también un juego rotativo donde puedes jugar con hasta tres jugadores más, pero ni tan siquiera este esfuerzo para ponerse a la moda de los juegos contemporáneos lo salva. Lo más justo sería darle una dosis de más a este pobre paciente en fase terminal para que pueda descansar en paz. ★★



Shanghai: True Valor

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Sunsoft**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **tarjeta de memoria**

Por el nombre, uno se esperaría un juego de lucha de estilo oriental, pero con lo que te encuentras es con un rompecabezas chino de aparear fichas. La cosa resulta ser bastante más cerebral de lo que imaginábamos.

Hay una ley no escrita que dice que todo propietario de una Game Boy debe tener *Tetris*, y le tiene que gustar mucho y debe jugar a él hasta la muerte. Esto contrasta con el caso de la PlayStation, para la que existen varios juegos de rompecabezas sin que ninguno se considere esencial. *Shangai: True Valor* también se ciñe a esta regla. Y no porque sea un tostón de alta calidad como los juegos de la serie de *Bust-A-Move* o *Super Puzzle Fighter*, sino por razones bastante diferentes. Lo básico en este juego es eliminar las fichas de estilo mah-jong que tienes en la pantalla mediante la búsqueda de las que son iguales, que desaparecen a medida que vas seleccionando las que encuentras. Un apacible personaje con pinta «kung fu» tararea una musiquilla para crear ambiente mientras tú te dedicas a tu simple tarea. Sólo puedes seleccionar las fichas que se pueden mover a la izquierda o a la derecha, y todas las fichas se encuentran apiladas unas sobre las otras, de forma que sólo entran en juego las que están en la superficie y las que están sueltas. Puedes jugar contra el reloj o a tu aire, solo o contra alguien, encima de un tablero o sobre las caras de un cubo (*Rolling Shangai*). Y ya está. Y decimos que ya está porque aunque Sunsoft sea reconocido por haber creado rompecabezas buenísimos con reglas muy simples, esta vez ha creado un juego de cuidado: si jugar a videojuegos te da dolor de cabeza, éste te dejará verdaderamente K.O. Cuando te veas frente a una pantalla con 144 fichas diferentes y con ideogramas chinos muy parecidos, te empezarán a salir lágrimas de los ojos; y advertimos que es un reto que no se debe intentar bajo ninguna circunstancia con una tele portátil. Muchos de las jugadas acaban en un punto muerto en el que ya no puedes seguir jugando y tienes que volver a empezar, igual que cuando juegas al solitario. Y el juego del solitario te parecerá de niños una vez hayas fracasado por enésima vez en tu intento de recordar el orden correcto de las 72 parejas de fichas, y dejando una vez más *Shangai* sin completar. Ese programa en la tele en que los concursantes completan tareas impresionantes no es nada comparado con esto. Sunsoft ha conseguido complicar y convertir en inextricable el simple juego de apareamiento de cartas. ★

Juegos de oferta para PlayStation

Las ganancias ilícitas son difíciles de ocultar y el blanqueo de dinero es algo que ocupa demasiado tiempo. O sea que, si no consigues deshacerte de tu dinero sucio por el sistema tradicional, puedes probar a hacerlo comprándote metal precioso. Nos referimos al platino, para ser precisos.



Crash Bandicoot 2

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Naughty Dog**
- Precio: **3.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **tarjeta de memoria, control analógico**

La calidad de un juego de palataformas se mide por lo bien que muere su protagonista. ¿Quién no se sintió afligido al ver morir a Mario cuando se le llenaban los pulmones de agua? Es, pues, buena señal el hecho de que estarás dispuesto a perder una vida en este juego con tal de poder ver a Crash elevarse hacia el cielo de Bandicoot tocando un arpa, o saltar por los aires en calzoncillos con los ojos cayendo por el suelo. Mejorado respecto al original, pero sin tener el aspecto perfecto de *Crash 3*, esta versión se queda a medio camino entre los dos, con los pelos naranjas del personaje como característica memorable. Las críticas que recibió el primer juego y en cierto sentido también el tercero son aplicables también aquí. No dispones de la libertad refrescante de *Mario 64* o *Spyro*, al tener las posibilidades de juego reducidas a un túnel por donde se mueve Crash (mientras se dedica a destrozar cajas y a saltar por encima de obstáculos) o por donde sale (cuando le persigue un oso polar). Pero a pesar de la ruta lineal que hay en todos los niveles, y el hecho de reducirse todo a saltar y atacar dando vueltas (además, por supuesto, de coleccionar elementos con forma de manzana), acabas simpatizando con la gracia con que *Crash 2* ha sido diseñado. El hecho de que los gráficos y la animación se hayan hecho al estilo de la Warner contribuye a que sea divertido ir de nivel en nivel; y la carencia de la tercera dimensión en realidad hace que la acción sea mucho más rápida e interesante, con los enemigos y obstáculos siempre a la vuelta de la esquina. Una advertencia, por eso: a no ser que te empeñes en coleccionar todos los objetos que te dan un *bonus*, no tardarás en llegar al final. Podemos considerar a *Crash 2* como el «niño travieso», y su precio te resultará muy atractivo. Si lo que quieres es el juego de Bandicoot definitivo y uno de los mejores juegos de plataformas, entonces ve a por *Crash 3*, pero si lo que quieres es simplemente ver de qué va la mascota de la Sony, entonces éste te bastará. ★★★★

G-Police

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Psygnosis**
- Precio: **3.990**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **tarjeta de memoria, control analógico**

Aquí tenemos una prueba de la crueldad que se puede llegar a respirar en el mundo de los videojuegos. Con *G-Police*, Psygnosis nos ofrece un juego de helicópteros de aspecto increíble situado en un futuro 3D lejano, con misiones enrevesadas, explosiones que sacudirán tu televisor y una trama que recuerda a los seriales de policías de la tele. Pero nadie lo compró, convirtiendo a este disco de platino en un clásico olvidado. Lo que probablemente disuadió a la mayoría de jugadores era la dificultad que comportaba controlar el vehículo, armado hasta los dientes. Necesitas sin excepción todos los botones de tu pad para moverte, y para disparar contra las naves enemigas y activar tus armas, y al principio te darás porrazos contra los edificios, como una mosca atontada. Pero el placer que recibirás a cambio si dedicas el tiempo necesario a dominar los controles vale la pena; nada supera la sensación que tienes cuando vas volando por la ciudad matando a transeúntes, o a toda velocidad por las calles. La ciudad es tan detallada (anuncios luminosos de vaqueros Diesel, coches que se detienen ante el semáforo en rojo...) y te pierdes tanto en ella que acabas olvidándote de que es un simple. Las 38 misiones están bien diseñadas, y van desde escoltar la limusina del presidente, hasta bombardear un tren repleto de terroristas. Siempre se requerirá de ti que hagas más que simplemente disparar contra algo, con tus objetivos sufriendo alteraciones al recibir nuevas órdenes por onda corta desde tu base, y hay momentos de gran tensión como las peleas en que te verás involucrado. *G-Police*, que te llegará en dos CD con envoltorio de gran elegancia, es un juego con el que querrás jugar con las luces apagadas. Lleno de estrategia, rebosante de explosiones y muy adictivo, es una compra que vale la pena, y más aún teniendo en cuenta el precio. ★★★★★



Tomb Raider II

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Core Design**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **tarjeta de memoria**

Te habrá costado tanto completar *TRIII* que podrías tener a Lara en persona en picardías y pasar completamente de ella, sobre todo si te pasaste las vacaciones de Navidades atrapado en el Maduba Gorge. Aun así, cabe decir que *Tomb Raider II* es una ganga al precio que está, ofreciéndote la tira de divertimento por cada una de tus pesetas. Las diferencias respecto a las dos otras partes —nueva indumentaria, armas y escenarios— no cambia el hecho de que se trata de mucho de lo mismo, pero lo que cuenta es la aventura en su totalidad, y ésta consiste en 16 niveles diseñados con maestría, razón por la cual vale la pena volver a pelearte con el complicado sistema de control una vez más. Cuando estés en la fase de volver a guardar el juego en su caja y borrar la tarjeta de memoria, habrás visitado Venecia en una lancha motora, matado tiburones blancos y también acabado con un Yeti en la aventura más trepidante de la serie de Lara hasta la fecha. Visto retrospectivamente se podría decir que hay un exceso de acción. Hacer parte del trayecto subiéndote a un mini-submarino le da un toque de 007 a la historia, pero demasiadas veces nos encontramos con que los puzzles bien concebidos que debías resolver en el primer juego han sido reemplazados por ensaladas de tiros. Y peor aún: las armas con puntería automática dan pie a unos tiroteos aburridos contra enemigos y especies en peligro de extinción. Por suerte, los saltos con carrerilla y el agarrarse a los bordes al aterrizar no han perdido su capacidad de dar sensación de vértigo, aun teniendo en cuenta que la posibilidad de guardar el juego en cualquier momento dado de la aventura le quita una parte de la tensión. Aunque en retrospectiva ésta sea la entrega menos buena de la serie de *Tomb Raider*, hay que reconocer que es sólo por los pelos, faltándole poco para llegar al grado de dificultad cerebral de la primera y la acción inteligente de la tercera. Si quieres más dosis de Lara y los otros dos juegos ya los tienes, entonces éste te mantendrá ocupado hasta las Navidades, que es cuando seguramente tendremos ya el *TRIV*, y podrás regalar los otros juegos a una tienda de antigüedades. ★★★★★

Total Drivin'

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Eutechnyx**
- Precio: **4.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **tarjeta de memoria**

Los juegos de carreras justo anteriores a *Gran Turismo* dan un poco de lástima los pobres. No se esperaban que llegase un juego tan bueno al cabo de tan poco tiempo. Pero *Total Drivin'* no es un juego para dejar totalmente de lado. El juego de Eutechnyx —el desarrollador del decepcionante *Max Power Racing*— no hace las cosas a medias tintas, y esto lo ves cuando te encuentras de repente ante 40 coches, 36 pistas y cinco tipos de carrera diferentes. Esto se traduce en que en un momento dado estás compitiendo con coches «escarabajo» en la isla de Pascua, y en otro con coches de rally en Escocia. La acusación de que el juego consiste en mucho decorado diferente pero poca variedad real se queda sin fundamentos cuando descubres que cada vehículo exige un estilo de conducción diferente, y las variadas superficies de las abundantes pistas harán que modifiques la manera de encararte a la carrera. Además, hay una serie de detalles que están bien. Puedes jugar partidas a cuatro si conectas dos televisores mediante un cable de conexión (dos jugadores por televisor). También, si te caes por un precipicio, el resultado será *Game Over* y no la pérdida de algunos segundos de carrera. Y lo que también evidencia que había voluntad por parte de los desarrolladores de hacer las cosas de forma diferente, es el hecho de que puedes salirte de la pista y mantenerte fuera durante un largo rato. No hay esas molestas paredes invisibles de juego de carreras barato que te impiden salirte de la pista e ir a parar a un campo de lechugas. Claro que, con la competencia que hay, *Total Drivin'* se queda muy atrás a nivel gráfico, sobre todo ahora que ya ha dejado de ser un juego reciente. No te esperes coches relucientes como los de *Gran Turismo*, ni tampoco las sofisticaciones de éxitos como *TOCA* o *Colin McRae*. Pero por su variedad y emoción, y su nivel general, *Total Drivin'* puede llevar sus colores de platino con orgullo. ★★★★

■ Con este nuevo mundo decimos adios a los verdes prados de Civilisation II.

TOP EL MAGAZINE DE LOS VIDEOJUEGOS JUEGO PC DEL MES

PODER ESTELAR

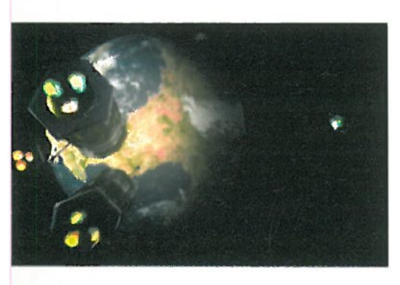
EL FUTURO DE LA CIVILIZACION

Sid Meier's Alpha Centuri

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Firaxis Games**
■ Precio: **6.990** ■ Dispponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - 8**
■ Requisitos mínimos: **P133, 16MB RAM, CD-ROM de 4x**

Despierta, holgazán, es hora de imponer tu ideología en un planeta alienígena, destruyendo a quienquiera que se cruce en tu camino con los mortíferos rayos de láser azul. ¡Parece que esto nos va a gustar!.

■ **Los gráficos no son obras de arte, pero este juego está pensado para estimular la mente, no la vista.**



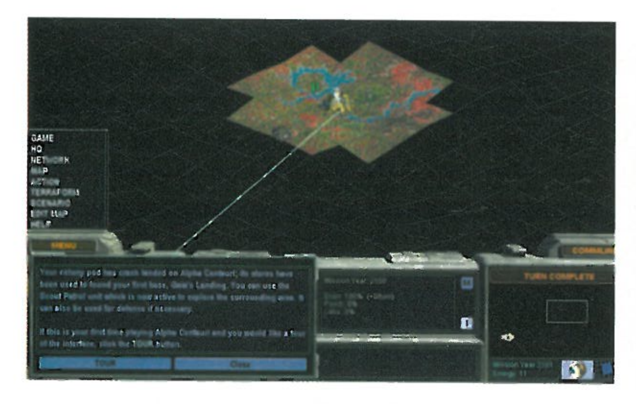


El mundo se acaba y el último vestigio humano se dispone a colonizar un nuevo planeta, soñando con una civilización renovada y perfecta. Sin embargo, a lo largo del trayecto se encienden rivalidades ancestrales. Aparecen facciones enfrentadas, explota una bomba y la misión termina en desastre. Se produce un aterrizaje de emergencia en Alpha Centauri y los vestigios humanos de ideologías contrarias se enfrentan de nuevo. Saquean los recursos naturales del planeta, se pelean por territorio y contaminan la atmósfera. Bienvenidos al futuro, todo sigue casi igual.

En *Alpha Centauri*, o mejor dicho, en *Sid Meier's Alpha Centauri*, siempre tendrás la misma impresión: el futuro es muy parecido al presente. (Suponemos, claro está, que ya has probado los anteriores éxitos de Sid Meier: *Civilisation* o *Civilisation II*. Si aún no lo has hecho... ¡a qué esperas!).

Así que más de lo mismo, *Apha Centauri* es igual que el Civilisation *II* de hace tres años, incluso igual que el *Civilisation* de hace ya siete años. Sí, es el mismo, pero con un nuevo y convincente diseño de interfaz, un montón de detalles geniales y la tan esperada novedad: tiene opción multijugador. Pero por lo demás, el sistema de juego es básicamente igual. Las imágenes son también prácticamente las mismas, excepto en el color, un poco menos chillón que en los dos primeros juegos.

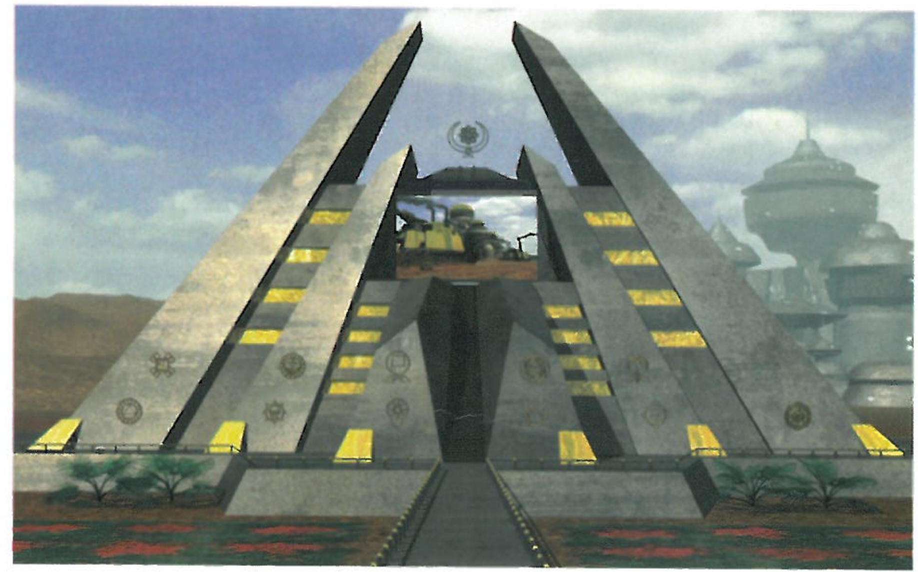
Pero en cierta forma, esto importa muy poco. Sin exagerar, jugar con *Civilisation* produce un placer difícil de describir. *Apha Centauri* te engancha de la misma forma. Después del tiempo necesario para ver cómo funciona, te colgarás sin salvación. Nosotros, por ejemplo, la primera vez que lo probamos, estuvimos enganchados durante diez horas enteras, sin perder tiempo ni para comer. Se puede decir, sin hacer ninguna concesión, que este juego crea adicción y











si no ¡prueba y verás! Por otra parte, y sin ser excesivamente malvado, puedes describir esta desvergonzada secuela como «anacrónica y decepcionante".

Pero aun así, igual que siempre, resulta de lo más divertido. El ritmo del juego, que bascula entre la exploración y el descubrimiento, la conquista y la administración de recursos, es aún extremadamente trepidante. Como es habitual, empiezas con una única nave y una pequeña base, pero unas horas después tienes el control sobre un continente entero, lanzando satélites y amenazando a tus vecinos con ataques aéreos. Y una vez más, como siempre, uno siente mucho apego por los logros conseguidos: los defiendes y juras venganza sangrienta cuando acecha peligro.

Claro que cuenta con nuevas características. Ahora el paisaje es accidentado, con colinas y valles, para que puedas colocar los paneles solares a la máxima altura posible (estos son necesarios para acumular energía, que en *SMAC* es el equivalente al dinero), y eso tiene cierto impacto estratégico.

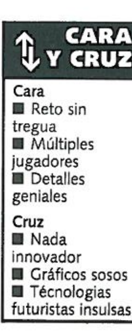
También dispone de una magnífica sala de máquinas nueva, que permite personalizar tus unidades pagando un precio a cambio. Se puede conseguir, por ejemplo, mayor protección o incorporar a tus unidades habilidades anfibias. Además, ahora se puede jugar con varios jugadores, incluso permite establecer conexiones entre jugadores a través de la voz. También se ha mejorado la inteligencia artificial.

Se tendría que haber intentado que la experiencia *Alpha Centauri* se percibiese como algo menos «terrícola» que los juegos *Civilisation*. La aparición ocasional de agresivas formas de vida alien no es suficiente. Además, la filosófica personificación estilo *new-age* sufrida por «el planeta» -que te visita por la noche y te lee poesía ecológica- es de lo más ridícula. La tecnología utilizada en *SMAC* no es tan convincente como la utilizada en sus predecesores. Existen más innovaciones tecnológicas para investigar, pero cuesta distinguirlas, y hay muy pocos efectos específicamente alien destacables. En Civilisation *II* podías utilizar pólvora para volar cosas por los aires; se veía claramente la diferencia entre un dragón y un paracaidista. En *Alpha Centauri*, sin embargo, es casi imposible diferenciarlos. ¿Qué unidad es «mejor»: los invasores Singularity, los centinelas Neutronium, o la guarnición *Probability*? Es difícil contestar, ¿verdad? Y para hacerlo aún más difícil, casi todas las unidades superiores tienen el mismo aspecto.

JUGAR CON *CIVILISATION* PRODUCE UN PLACER DIFÍCIL DE DESCRIBIR

Así pues, *Sid Meier's Apha Centauri* tal vez no es el nuevo videojuego perfecto que esperaban los fans de la estrategia. A pesar de su hipotética modernidad y partiendo de la fórmula utilizada en *Civilisation*, no se consigue una evolución hacia nuevos e interesantes derroteros. Aun así, es un juego extremadamente intenso, divertido y absorbente. Date un par de días, olvídate de Civilisation *II* y piérdete en *Alpha Centauri*. ★★★★

■ El lanzamiento de Apha Centauri se retrasó debido a algunos pequeños retoques en los gráficos realizados por Sid Meier y Brian Reynolds. El resultado es una atmósfera de juego muy envolvente y de una fascinante simplicidad.



O si no...

Civilisation II
MicroProse ★★★★★
Probablemente, el juego más absorbente que puedes encontrar. Te enganchará todo el día

Fragile Allegiance
Gremlin Interactive ★★★★
La dificilísima creación de una base espacial que premiará tu paciencia



■ A cada camino se le asigna una barra que indica cuánto tardas en atravesar el mapa.



LA ERA DEL IMPERIO

CREA UN MUNDO A TU IMAGEN Y SEMEJANZA

TOP EL MAGAZINE DE LOS VIDEOJUEGOS JUEGO PC DEL MES



■ Algunos cuadrados ofrecen recursos específicos, como perlas o petróleo, que puedes cambiar por dinero. Es importante invertir en obras públicas para poder sacar partido de la tierra y el mar.

Civilization: Call to Power

■ Editor: **PROEIN/ACTIVISON** ■ Desarrollador: **ACTIVISION** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos mínimos: **P133, 32 MB RAM, CD-ROM de 4x, WIN 95**

***Civilisation*, de *Sid Meier*, ha entretenido a la humanidad durante años. *Civ II* se consolidó como el mejor juego de estrategia de la historia. Ahora Activision tiene la osadía de intentar mejorarlo. Veamos la continuación...**

No se puede escribir la historia de los juegos para ordenador sin mencionar el título de estrategia por excelencia: Civilisation. Para muchos es la gran obra maestra en programación de juegos, que ha conseguido el equilibrio justo entre la forma y el fondo. A nosotros nos encanta. Fue creado en 1993 y tres años después salía una continuación que corregía algunos errores en la inteligencia artificial que hacían de la catapulta el arma del siglo XX *par excellence*. Pero ahora se ha quedado anticuado. Sobre todo si lo comparas con los nuevos productos en 3D inspirados en la estética de MTV. Y es por ello que Activision encargó la actualización del juego al creador de *Civ,* Sid Meier. Por suerte, esta vez no se ha



■ **Las zonas menos iluminadas son las que ya has explorado pero no puedes ver.**

recurrido a los gráficos chillones y el juego es ahora más sofisticado y aún más largo. *Civ II* te tiene ocupado un fin de semana entero, pero para terminar un solo juego de *Call to Power* necesitas una semana a tiempo completo. ¡Demonios!

Es un juego mastodóntico. Empieza en el año 4000aC, con dos grupos de colonos rivales. Se trata de explorar nuevos territorios, fundar ciudades, contactar con otras civilizaciones y crear una raza universal. Y por si esto fuera poco, tienes que dedicarte a la investigación científica, a contentar a tus ciudadanos y a establecer relaciones diplomáticas o bélicas con tus vecinos.

Las riñas por territorio acarrean vientos de guerra. Y entonces descubres las primeras innovaciones de *Call to Power*. Las batallas son más sofisticadas, con unidades organizadas, líneas por delante y por detrás, combates cuerpo a cuerpo y a distancia, etc. Los locales tienen ventaja sobre el territorio. Pero claro que, con todo esto, ganar una batalla es difícil y caro. Sin una buena estrategia, estás acabado antes de empezar.

Para contrarrestar estas dificultades, se han incorporado unidades paramilitares. Pueden entrar en una ciudad sin ser descubiertas y sin temer represalia. Los Slavers pueden tomar una población entera, los Abolitionists son capaces de instigar una revolución social, los Televangelists roban los impuestos del enemigo, las Franchises se hacen con su producción y los Eco-terrorists saquean las mejoras de una ciudad. Todas colaboran a la hora de propiciar desgracia, agitación y huelgas.

Las unidades paramilitares son un reflejo de la lucha económica que caracteriza al siglo XX. Y han sido también el pretexto para alargar el juego. Que ahora ya no termina con la colonización de *Alpha Centauri* en el 2100 de nuestra era. Continúa hasta el año 3000, y entonces tu misión es buscar ADN por el espacio para poder crear tu propio alien. O si lo prefieres, puedes cargarte a todos los habitantes del planeta.

Pasas de controlar la civilización renacentista a crear tu replicante, y entretanto, puedes calmar tus ansias de expansión con los descubrimientos científicos. Permiten edificar ciudades en el océano para obtener minerales o levantar palacios flotantes en la órbita del planeta para atacar desde el aire.

Los fans de *Civ* van a encontrar *Call to Power* más parecido al *Alpha Centauri* de Sid Meier que al propio *Civilisation*. La verdad es que cuesta un poco hacerse con los nuevos controles. Pero seguro que no te decepcionará. Si los predecesores eran brillantes... éste es pura perfección. ★★★★★

SI LOS PREDECESORES ERAN BRILLANTES ... ÉSTE ES PURA PERFECCIÓN

CARA Y CRUZ

Cara
- Batallas muy sofisticadas
- Ciencias del futuro divertidas
- Un estilo de juego que engancha

Cruz
- Partidas demasiado largas
- Batallas (que son lo mejor) muy caras
- Gráficos un poco anticuadas

O si no...

Caesar III
Publisher ★★★★
Levantar un imperio de la esplendorosa civilización Romana

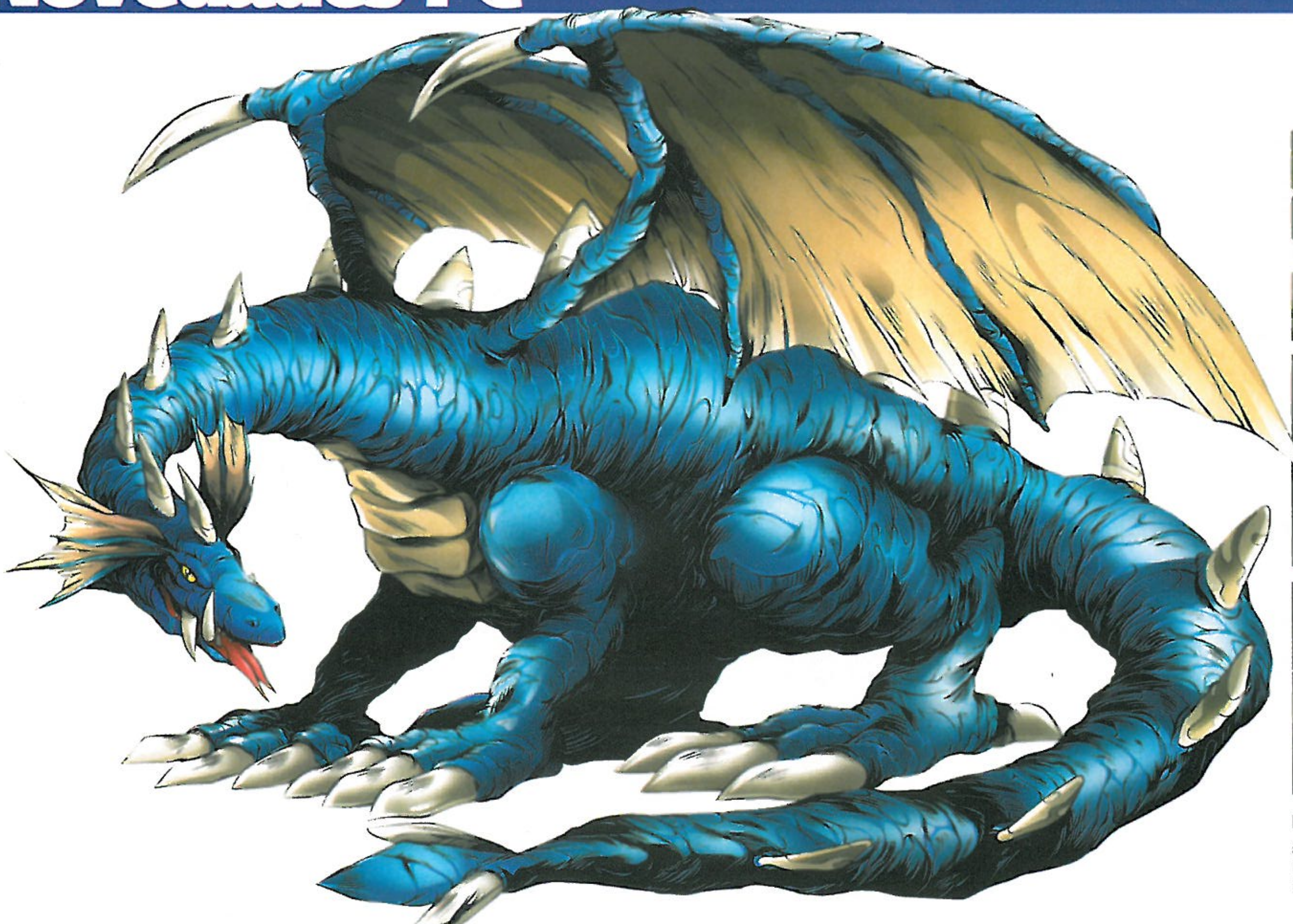
Alpha Centauri
Publisher ★★★★
Continuación no oficial de *Civilisation II*. Acción en un planeta alien, basada en turnos







■ **Civilisation: Call to Power en foto no vale nada. Pero en directo crea adicción de por vida.**





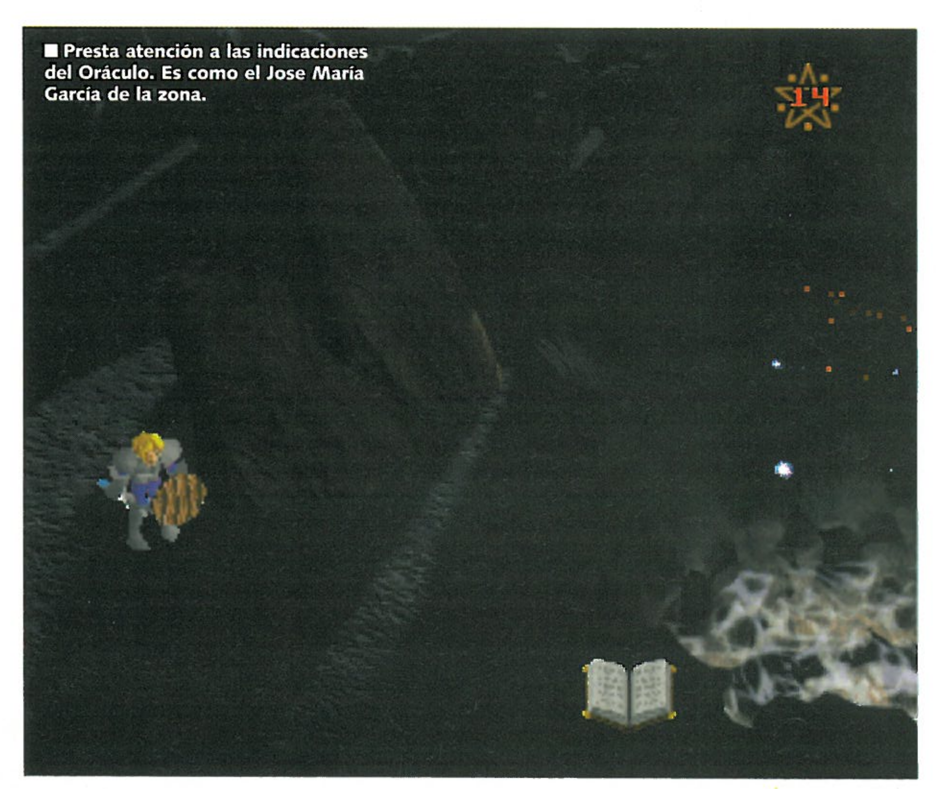




■ En Silver además de rudos guerreros, encontrarás a los más variopintos magos de la región.

ARMADURAS RELUCIENTES

DESEMPOLVA LAS ARMAS DE TUS ANCESTROS. TE HAN BIRLADO LA NOVIA



■ Presta atención a las indicaciones del Oráculo. Es como el Jose María García de la zona.

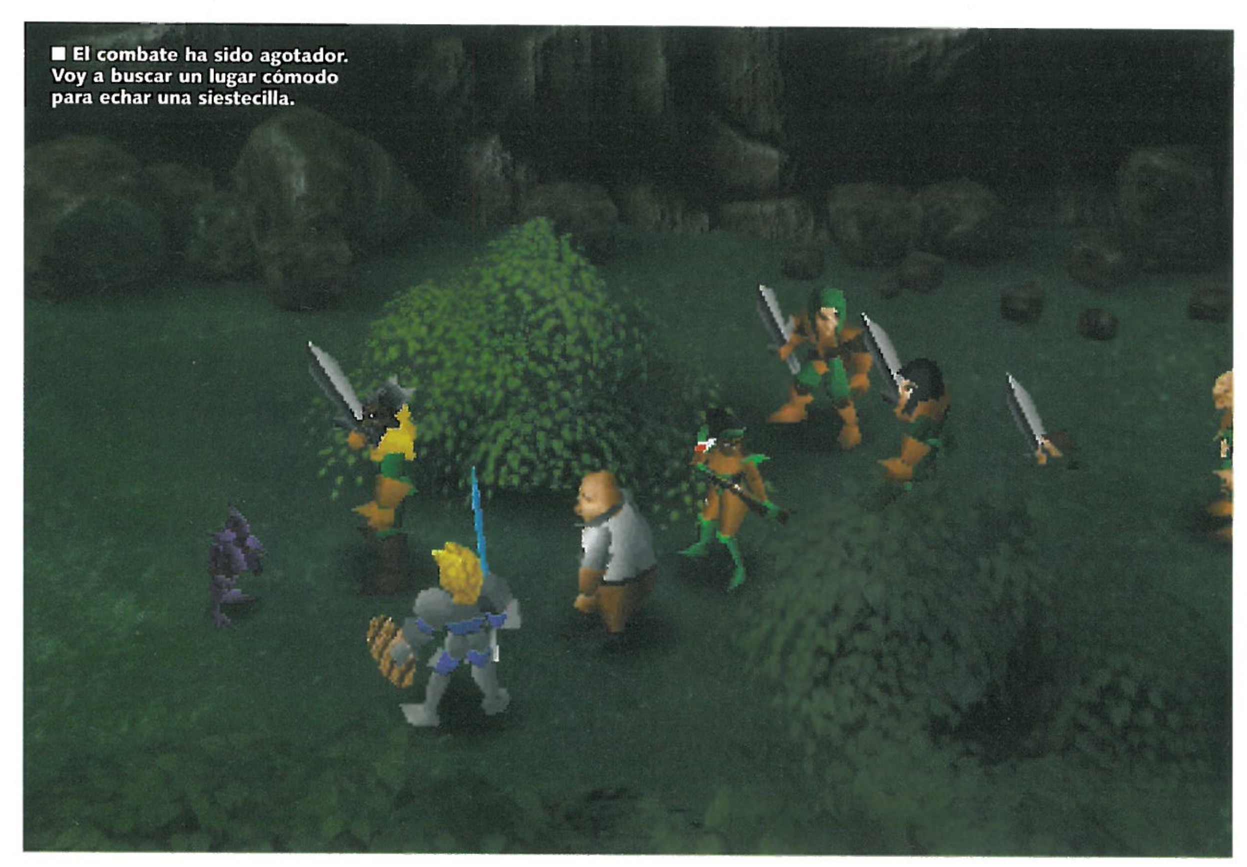
Silver

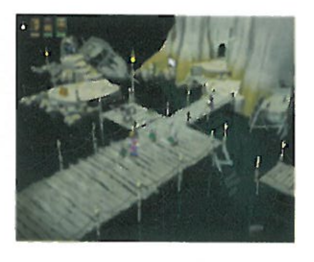
■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Infogrames** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **Pentium MMX a166 MHz, 32MB RAM, CD- ROM 8x, tarjeta de vídeo con 2MB de RAM compatible con DirectX, tarjeta de sonido compatible con DirectX**

Infogrames mezcla en una coctelera un blade'm-up y una aventura gráfica. El resultado es este juego con luchas en tiempo real entre valerosos héroes y variopintos seres al servicio del mal.

Silver, además de ser el título del juego, es un personaje malo y perverso que junto a sus huestes se dedica a extender el mal en el reino de Jarrah. La historia empieza cuando Silver mata a su mujer por mantener relaciones extramatrimoniales con un caballero llamado Nemesis. Éste, ávido de venganza, urde un plan para matar al asesino de su amante con unos resultados realmente nefastos. A partir de aquí, Silver con su magia y una caterva de personajes malvados se instala en Jarrah como amo y señor de todo cuanto hay en el reino. Hasta aquí no tendría que haber ningún problema mientras los habitantes pagarán sus impuestos, pero el conflicto se agrava cuando Silver decide poner fin a su viudedad. Con este fin, manda a sus huestes en busca de todas las mujeres bellas del reino para poder convertir a la más bella en su mujer. Aquí es donde empieza la aventura o, lo que es lo mismo, los problemas para David.

Resulta bastante difícil hablar de este juego sin hacer mención


■ El combate ha sido agotador. Voy a buscar un lugar cómodo para echar una siestecilla.







■ Al igual que Robin Hood, los personajes del juego buscan refugio en los bosques y comen moras.

de *Final Fantasy VII*, ya que el parecido es sorprendente. Pero a medida que avanzas en el juego te das cuenta de que la historia sigue un camino distinto. Al principio, tendrás el control de David mientras tu abuelo te acompaña. El abuelete va por libre y evita que se acabe el juego mientras tratas de hacerte con la sencilla interfaz y en el noble arte del combate a mandoblazo limpio. Más adelante, conocerás a algunos personajes que se encuentran en tu misma situación y que se unen a la causa. Son personajes a los que podrás controlar durante las batallas para explotar sus habilidades. Pero *Silver* (a diferencia de *FF7*) no es un juego de rol. Se trata de una mezcla de aventura gráfica y *blade 'em up* con pinceladas de rol. Tiene esa irritante linealidad de las aventuras gráficas, aunque no tienes que hablar con todo el mundo ni manejarte con sandeces léxicas para descubrir cuál es tu próximo objetivo. El juego utiliza una serie de animaciones que desvelan cuáles son los objetivos inmediatos. Una vez recabada la información necesaria, hay que lanzarse a través de los vastos escenarios que recrean el reino de Jarrh, en busca de personajes y objetos. Todo ello desde una perspectiva en tercera persona y con una cámara fija que no siempre da la mejor visión de lo que ocurre en el juego.

El reino de Jarrh esta recreado mediante unos súper ambientados gráficos que recrean edificios, pueblos, bosques o algo parecido a la morada de Satanás pero con una temperatura menos calurosa. El modelado es sorprendente. Junto a la iluminación y a las texturas, genera un ambiente totalmente adictivo. Pero el problema es que son decorados muy grandes para el tamaño de nuestros héroes. La cámara fija varía de perspectiva en cada ventana. La mayoría de las veces, ofrece una perspectiva isométrica del juego, pero dicha vista se alterna con vista de pájaro o desde planos horizontales. Si nuestros héroes aparecen por el fondo del escenario, los vemos de frente en su mínima expresión pixelar y cuando son sorprendidos por el enemigo, éstos se interponen entre nuestra vista y el personaje que controlamos. La situación se resuelve a base de agitar el ratón a derecha e izquierda para ejecutar movimientos de combate sin ton ni son pero que, en la mayoría de los casos, acaban con la vida del desdichado agresor. El hecho de que las batallas se produzcan en tiempo real exige una perfecta visión de todo lo que acontece durante estos delicados momentos y *Silver* no siempre da la mejor visión de la jugada.

Los héroes de esta aventura no son invulnerables. A menudo tienen el desagradable detalle de quedar tullidos después de una refriega. En estos casos no queda más remedio que echar mano del inventario y darle alguno de los alimentos que vas recogiendo por el camino o alguna pócima que los ponga a punto para continuar la aventura. Para hacer más llevadera la aventura y poder afrontar la lucha contra los enemigos más poderosos, *Silver* pone a tu disposición una serie de ítems, armas y objetos mágicos para mejorar las prestaciones del personaje que los utiliza.

EL MODELADO ES SORPRENDENTE. JUNTO A LA ILUMINACIÓN Y A LAS TEXTURAS, GENERA UN AMBIENTE TOTALMENTE ADICTIVO

En el juego encontrarás personajes que te enseñarán algún movimiento especial de combate o te darán armas con poderes mágicos. Estos objetos pasan a engrosar el inventario y se activan desde allí. No todas las armas son para el combate cuerpo a cuerpo: también existen armas arrojadizas. Durante el combate, sólo puedes controlar a uno de los héroes. En este caso, la IA del juego se hace cargo de los demás personajes y no siempre son de gran ayuda. Puedes mandarles un objetivo antes de tomar el control del que vas a emplear en la lid, pero una vez lo cumplen, sólo son capaces de defenderse. Además, si tienen seleccionada un arma de larga distancia no tan sólo será capaz de desenvainar la espada. Si optas por seleccionarlos a todos, se lanzan sobre el mismo enemigo a menos que uno de ellos reciba un mandoblazo procedente de ese rastrero que ataca por la espalda. Es entonces cuando se centran en iniciar su particular batalla contra el cobarde traidor de turno.

El resultado de todo esto es un juego que da una de cal y otra de arena. *Silver* es en muchos aspectos mejor que *FF7* pero en algunos combates tendrás la sensación de estar jugando al longevo *The Prince of Persia* pero en 3D. Se echa de menos poder configurar a tu equipo de aventuras, aunque los combates en tiempo real tienen mucho más aliciente que las luchas por turnos. La ambientación es fantástica. *Silver* es como una película en la que se suceden personajes que desgranan el argumento poco a poco con sus diálogos en castellano, y en la que el jugador participa controlando algunos de sus protagonistas. Es un buen juego, pero habrá que regalarle a algún programador una SteadyCam para que aprenda a realizar suaves travellings con la cámara y ubicarla en el sitio justo en el momento preciso. ★★★★

O si no...
Final Fantasy
Square ★★★★★
Juego de rol en el que puedes configurar un equipo y lanzarlo contra los malos
El sistema de combates funciona por turnos


Cara y Cruz

Cara
■ Está muy bien ambientado y es muy envolvente.
■ Diálogos doblados al castellano.
■ Mucho de todo.

Cruz
■ Cámara nada dinámica.
■ La IA no es muy despabilada.



Biosys

■ Editor: **Proein/Take 2** ■ Desarrollador: **Jumpstart Solutions** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Reqisitos: **P100, 16 MB RAM, 123 MB libres en disco duro CD-ROM 4x n Win 95** ■ Recomendado: **P200, 32 MB RAM**

Estás atrapado en una biosfera en la que no hay comida y en la que un montón de mutantes quieren matarte. Más o menos como si fueses a una oficina de Telefónica para quejarte por sus tarifas...

■ *Biosys* es uno de esos juegos con perspectiva en primera persona que regatea los atractivos gráficos en 3D y da más importancia a los fondos prerenderizados y a las películas. No es que sea malo, pero es como ponerse a producir un culebrón y decir «Hale, vamos a incluir un campamento como ese tan guachi de *La delgada línea roja*». Estás en problemas antes de haber empezado. A pesar del enorme éxito de *Myst* y de su secuela, *Riven*, debería ser obvio para todos a estas alturas que estos juegos de señalar y hacer click están un poco pasados de moda y que, además, no suelen dar buen resultado. En este caso, tampoco ha sido un éxito, pese a que la idea que hay tras el juego es bastante buena.

Biosys empieza cuando tu personaje se despierta sin memoria en medio de una selva arrasada. Tienes que asegurarte de que la biosfera no se ha visto afectada, y además mantenerte con vida. A tu pobre personaje le pasa de todo: calor, frío, hambre, sed, enfermedad... Si eres un tipo con mala suerte de verdad, hasta te comerán una especie de monstruos mutantes. También tendrás que hacer frente a las maquinaciones de la Corporación Subtech y explorar otros escenarios y biosferas.

Parece emocionante, pero -mala suerte- la ejecución de *Biosys* deja mucho que desear. No es culpa de la presentación. Los gráficos, pese a no ser de lo mejor en 3D, son bonitos, con algunas localizaciones aplicadamente rederizadas y efectos climatológicos. Del mismo modo, el sonido es brillante y los distintos ruidos de los animales completan la brillantez de la atmósfera. De todos modos, a *Biosys* le falta jugabilidad. Cuando empieza, no tienes la más remota idea de lo que se supone que tienes que hacer (¿será la amnesia?) y el sistema de navegación no es el más adecuado para ayudarte a descubrirlo. Hay un gran juego escondido en algún sitio, pero no hemos sido capaces de encontrarlo. Una buena idea poco aprovechada... ★★

CAMPEON

EL EQUIPO TOCA VUELVE A LA CARRETERA





■ ¿Crees que los accidentes de TOCA eran geniales? Prepárate para los de TOCA 2.

Cara y Cruz

Cara
■ Realismo alucinante
■ Pequeñas bonificaciones geniales
■ al estilo arcade
■ Montones de circuitos y coches

Cruz
■ Un poco frustrante al principio
■ Hace falta un PC potente
■ Los volantes son caros

TOCA 2 Touring Car

■ Editor: **Proein** ■ Desarrolladorr: **Codemasters** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos mínimos: **P200, 32 MB RAM n CD-ROM 4x Tarjeta aceleradora 3D**

La versión PC de TOCA 2 es tan bonita y se juega tan tan bien que se come viva a la versión PlayStation.

Codemasters se está ganando rápidamente la reputación de desarrollador líder de juegos de carreras fuera de Japón. Y *TOCA 2* es la joya de su corona. Si has probado el original, estarás de acuerdo con nosotros en que esta combinación de simulación, realismo y arcade es ganadora. Sin embargo, las exigencias de Codemasters han provocado que esta secuela sea remozada y mejorada (para mayor deleite de los jugadores).

El cambio más obvio se aprecia en los gráficos, que reflejan hasta qué punto ha avanzado la tecnología aceleradora en 3D en el último año y medio. Aquí encontrarás un montón de *frames* por segundo, unas texturas preciosas y un rendimiento que no baja, ni siquiera cuando te enfrentas a otros quince coches que intentan chupar cámara y quitarte de en medio. Las pistas se alejan en la distancia con un tratamiento de la perspectiva impecable y un mínimo esfuerzo te bastará para imaginar que estás de verdad en un coche de carreras.

■ El manejo del coche es tan realista como puedes desear.

Con todo, la mejora más bienvenida es el manejo de los coches, sobre todo si no tienes un volante que te haya costado un dineral. Los efectos son soberbios: el coche se resiste a girar a alta velocidad (tiene más sentido común que tú) y puedes sentir el suave movimiento final justo cuando acaba la curva y a tiempo de rectificar tu trayectoria para no pegarte un buen tortazo. Lo nunca visto en los arcade.

■ Ahora tu coche puede sufrir muchos daños sin que se vea afectada la conducción.

Codemasters ha añadido nuevas reglas. Una de las mejoras que más nos ha gustado es que en todos los escenarios hay una parada obligatoria en boxes en la segunda de las dos carreras. Una adición vital que te da la oportunidad de poner a punto el coche (cambiar ruedas, reparar cualquier daño...).

Además de los ocho circuitos del campeonato, Codemasters ha añadido cuatro carreras por la cara. Por supuesto, son excelentes, sobre todo la que está ambientada en un lago escocés. También hay un recorrido de entrenamiento con ocho diferentes carreteras y tres variaciones de carreras ya existentes.

Incluso si tienes el *TOCA* original, sería un error de tu parte no comprarte éste. Todos los circuitos y pilotos de 1998 están en este CD y además hay montones de carreras extra y coches como Ford Fiesta, Jaguar XJ220 y TVR. *TOCA 2* es el más impresionante y satisfactorio juego de carreras que puedes echarte a la pantalla del ordenador. Otra obra maestra de Codemasters. ★★★★★

O si no...

Grand Prix Legends
Sierra ★★★★★
Simulación de la peligrosa temporada 1968

Colin McRae Rally
Codemasters ★★★★
Otro de los mejores juegos de carreras para PC





■ Thief es impresionante, sobre todo al principio. Luego, a soñar con los angelitos.



■ ¿Será verdad? ¿Habrá empezado ya este juego de sigilo?

VIVAN LOS CASTILLOS

EL CRUCE DE METAL GEAR SOLID Y EL CID CAMPEADOR

Thief: the Dark Project

■ Editor: **Proein/EIDOS** ■ Desarrollador: **Looking Glass** Studios ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P166** ■ Recomendado: **P266, 64 MB RAM, tarjeta de sonido**

El último lanzamiento de la gente que produjo System Shock y Terra Nova. Vaya, esta vez parece que se han olvidado de algo...

Piensa en qué hizo a Doom tan genial. ¿Fue su novedoso motor 3D, que por vez primera ofrecía una verdadera perspectiva de la acción en primera persona? ¿Eran los decorados, de las distantes lunas de Marte al encantado Netherworld? ¿Fue el diseño de los niveles con su maraña de pasillos siempre desorientándote? ¿O eran las armas y los malos, las muertes y la sangre?

Un poco de todo, creemos. Fue el simple hecho de que nada antes te había provocado tanto placer a la hora de matar y sobrevivir. Los sucesores de *Doom* tenían mejores motores y niveles más grandes, pero son las armas mortales las que interesan a todo el mundo. Los distintos modos que tienes de matar.

Ahora imagina el anti-*Doom*. Un *shoot 'em up* en primera persona en el que la perversa idea consiste en no matar a nadie. Situémoslo en la Edad Media, por decir algo, y llenémoslo de guardianes inofensivos. Tienes una espada, un palo y una flecha, por si verdaderamente te hacen falta, pero la idea es esquivar a todos los malos, esconderte entre las sombras y evitar ser visto.

Pasan más cosas, pero *Thief* es en esencia un *shoot 'em up* en primera persona sin los tiros. Un *sneak 'em up*, que dicen los ingleses (*sneak* significa actuar a hurtadillas), al más puro estilo *Metal Gear Solid*. Si disfrutaste de *Doom*, *Quake* y compañía, este cambio de estrategia será un poco traumático, pero no se puede negar que *Thief* es un trabajo muy bien acabado que ofrece algunos momentos muy interesantes. Si te cargas un guardia, has de esconder su cuerpo para no atraer la atención de sus compañeros. El sonido también juega un papel preponderante: si oyes hablar a los soldados, quítate de en medio.

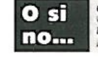
Los niveles de *Thief* están bien diseñados, las misiones son concretas y el motor del juego permite los suficientes detalles como para hacerlo creíble. A pesar de esta calidad, no puedes dejar de sentir o pensar que hay algo que falla Por un ratito es intrigante, tiene su gracia. Mantenerse oculto en las sombras, lanzar flechas de agua para apagar las antorchas... está bien, pero pronto se convierte en algo aburrido. Es como bailar sin música.

NO SE PUEDE NEGAR QUE *THIEF* ES UN TRABAJO MUY BIEN ACABADO Y QUE OFRECE ALGUNOS MOMENTOS MUY INTERESANTES

Además, en *Thief* hay otros puntos débiles. A ver, si te dedicaras a explorar un castillo oscuro y tuvieses que estar alerta para no perderte nada, ¿llevarías gafas de sol? ¿A que no? Pues esta es la impresión que provoca *Thief*. Por supuesto, puedes cambiar de punto de vista con el mouse, pero mientras consigues localizar a uno de los malos, hay tres que ya han acabado contigo. *Thief* quiere ser realista. ¿Y esto qué significa? Que si te ataca más de un malo a la vez, estás muerto.

Consíguete *Thief* y encontrarás un juego potente, pero algo lento. ★★★





Quake
GT Interactive ★★★★★
Directo al estómago, con pistolas, sangre y monstruos. ¡¿Que no lo has probado?!

Unreal
GT Interactive ★★★★★
Pistolas, sangre, ambientación y personajes inteligentes.



Pro Pilot '99

■ Editor: **Empire**
■ Desarrollador: **Elite**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-7**
■ Reqisitos: **P166, 32 MB RAM, CD-ROM, 40 MB libres en disco duro**
■ Además: **módem para poder jugar on-line**

Coches de carreras y decorados espectaculares, tanto en la ciudad como en el campo, son los ejes vertebradores de este juego que es como un dejà vu... Quizá sea el nombre...

■ La primera vez que juegues con *Grand Tourism* quedarás hechizado por los detalles de los paisajes. Son magníficos, nítidos, infinitos... Puedes llegar, incluso, a desviar tu mirada del asfalto para admirarte de los escenarios. ¿Qué es eso que hay allá a lo lejos? Es un rascacielos. ¡Y se ilumina sutilmente cuando tomas la curva de noche! ¿Qué es eso? Una bandada de golondrinas que están a punto de chocar contra tu parabrisas.

Sin embargo, *Grand Touring* es un juego muy básico. Hay un título de PlayStation que, evidentemente, le sirve de inspiración. Sin embargo, aunque las pautas básicas son similares -modos Arcade o Simulation, IA de los oponentes, campeonatos, posibilidad de retocar los entresijos de tu coche-, *Grand Touring* no es más que un pálido reflejo de la realidad del juego PlayStation. Para empezar, le faltan más coches espectaculares. Hay veinte vehículos a tu disposición, pero no son ni siquiera modelos oficiales, es decir, que pierdes un montón de realismo desde el principio. Ni tan sólo los veinte circuitos de todo el mundo que hay en el juego palian este déficit. La posibilidad de modificar partes de tu motor, cambia un poco las cosas, pero es difícil detectar cualquier mejora en el manejo. Hacer girar el volante es agotador.

Si un juego intenta recrear la experiencia de correr a toda velocidad, los controles deben responder a decisiones instantáneas. La ineptitud de *Grand Touring* en este aspecto es remarcable, es lento de reacción y luego sale disparado (en la dirección deseada, eso sí). De todos modos, hay algo que ayuda a disimular este defecto: el juego en general es lento. El velocímetro está en franca contradicción con lo que sientes. Para rematar, tu motor expulsa demasiado humo, como si intentases conducir tu vehículo por una superficie pegajosa y viscosa. La opción Championship no mejora las cosas. Cada carrera consiste en diez monótonas vueltas. Y recuerda lo peligroso que es dormirse al volante... De todos modos, recuerda que los escenarios eran impresionantes. ★★



■ Todos hemos tenido lombrices, pero nunca fue tan divertido...

CON GARBO Y SALERO

SI LA FORMULA FUNCIONA, ¿POR QUÉ CAMBIAR?

Worms Armageddon

■ Editor: **Hasbro** ■ Desarrolladorr: **Team 17**
■ Precio: **6.995** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-16** ■ Requisitos mínimos: **P200, 32Mb RAM, 2x CD-ROM drive, Win 95**

Es en 2D, basado en turnos y algo ñoño. Entonces, ¿por qué nos tiene atrapada la tercera entrega de Worms?

Hay algo familiar en las series *Worms*. Es como la lista de pizzas de esa pizzería que tanto frecuentas: siempre sabes lo que vas a encontrar. Aunque *Worms Armageddon* puede no ser tan importante en tu vida como disfrutar de una Cuatro Estaciones con hilos de queso, el sentimiento que experimentarás tras jugar con él puede ser igual de placentero (si te gusta la pizza, claro).

Como sus dos predecesores, *Armageddon* se mantiene firme en sus raíces y esquiva con empeño innovaciones como el tiempo real o la acción 3D. De nuevo, como en los esfuerzos previos de Team 17, pone el acento en unos gráficos al más puro estilo dibujos animados y un sentido del humor marca de la casa. De hecho, a primera vista, *Armageddon* se parece un montón a *Worms 2*, tanto que te da la sensación de que te están tomando el pelo, que es una puesta a día un poco cínica. Sólo cuando te sumerges en una partida del modo para un jugador y descubres las nuevas armas y modos de juego, te das cuenta de la maravilla de juego de estrategia que acompaña a estas simpáticas lombrices.

Los puntos básicos de la serie implican hacer turnos para atacar con tu equipo de bellas lombrices a los anélidos rivales. El sistema de control casi perfecto te permite ver el paisaje a medida que saltas o caminas en forma de lombriz, además de darte acceso a tu enorme arsenal de armas, tanto defensivas como de ataque. Para determinar la trayectoria de tus proyectiles, como el bazuka, se ajusta el ángulo de fuego y se usa una barra de potencia, aunque también has de tener en cuenta la fuerza y la dirección del viento.

Armageddon es el no va más de la sencillez y sólo revela sus sutilidades tras haber jugado un poco con él. Cajones dispuestos al azar contienen armas que son tan divertidas como útiles; es el caso de la errática y explosiva Old Lady y el devastador French Sheep Strike. Team 17 también ha mejorado el endeble modo para un jugador anterior. Aunque *Armageddon* sigue funcionando mejor en partidas multijugador simultáneas, aquél que juegue solo también se enfrentará a dificilísimas misiones que forman la base de una serie de mapas en los que tus objetivos son de lo más variado.

Los puntos flojos de *Armageddon* son pocos. Los píxels de los escenarios se ven algunas veces y no se puede negar que la fórmula no se ha renovado apenas desde sus inicios, pero como hemos dicho antes, *Worms Armageddon* sigue teniendo uno de los modos multijugador más divertidos, estimulantes, desafiantes y divertidos del mundo mundial. ★★★★

Cara y cruz

Cara
■ Gráficos preciosos y muy detallados
■ Las misiones del modo para un jugador
■ Más armas que nunca jamás

Cruz
■ Algunos fragmentos de los escenarios poco nítidos
■ La fórmula de siempre



■ **Lombrices bailongas. Grandes salchichas. El juego que más chistes malos puede propiciar.**

O si no...

Worms 2
MicroProse ★★★★
Más de lo mismo, pero menos evolucionado

Lemmings
Psygnosis ★★★★
Se parece a éste, pero tienen más puzzles (y es increíblemente adictivo)

REFORMAS EN CASA

APLAZA LA CENA, ES HORA DE PASAR MIEDO





Resident Evil 2

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrolllador: **Capcom**
■ Precio: **6.500** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P133, 32MB RAM, 75MB libres en disco duro, CD-ROM 4x**
■ Recomendaciones: **PII 233, 314MB RAM, Win 98**
■ Extras: **joystick, tarjeta de sonido**

Los dos juegos Resident Evil estaban tan influidos por las películas de terror de George A. Romero que Capcom le contrató para dirigir su anuncio en la televisión japonesa.

Racoon City debe de ser un lugar de lo más desagradable para trabajar. El corrupto jefe de policía, que gusta del esoterismo gótico, ha hecho de los cuarteles generales un lugar tétrico, de pesadilla, lleno de vidrieras y tecnología pasada de moda. Los policías novatos tienen permitido llevar una ametralladora en sus vehículos. Siempre es de noche.

Racoon City es el lugar de ficción en el que transcurren los dos *Resident Evil*. Las aventuras de acción se basan, sin rubor alguno, en *La noche de los muertos vivientes*, de George A. Romero. *Resident Evil 2* está destinado -en exclusiva- al público adulto y ha saltado de la PlayStation -para la que salió el pasado otoño- al PC.

Puedes escoger empezar tu aventura como Leon, oficial de policía, o como Claire, una chica cañón. En ambos caso también has de asumir el rol de la joven Ada Wong y entras en Raccoon City justo cuando el temible virus G convierte a todos sus habitantes en zombis que se alimentan de carne humana. Dejada de la mano de dios cerca de la ruinosa comisaría de policía, debes abrirte camino a tiros para mantenerte vivo. La jugabilidad es una amalgama de sencillos puzzles basados en un objeto y maniobras bélicas que no exigen mucho esfuerzo mental de tu parte. Una variedad de armas sale a la luz en las matanzas «en defensa propia» en las que te verás involucrado y que ves desde ángulos de cámara fijos. A medida que vas de habitación en habitación, con tediosas animaciones abriendo puertas, la perspectiva cambia para mostrar una vista cinemática apropiada. Es una técnica popular desde *Alone in the Dark*, hace ya cinco años, y sigue padeciendo el mismo problema: la cámara fija no es siempre lo mejor para los hechos que se supone que tú estás viendo. Algunas veces estás disparando a bestias que están más allá de la pantalla y te angustias esperando un punto de vista clave, similar a los que hay en *Tomb Raider*.

Se supone que hay que cerrar los ojos ante estos pequeños problemas de diseño. Por ejemplo, ¿por qué deben los objetos que pones en un cajón que hay en el primer piso estar también disponibles en un cajón del piso de arriba? Por suerte, el juego está lo suficientemente bien ambientado como para que tus índices de adrenalina no desciendan en todo el rato que juegues. De vez en cuando, la jugabilidad basada en el espanto y el miedo de *Resident Evil 2* es poco sutil, pero gracias a la Voodoo 2 esta poca elegancia luce magnífica, con unos gráficos diáfanos como el cristal y mucho más suaves que los de su primo PlayStation. La misteriosa música empieza, una puerta cruje en la distancia y las huellas sangrientas se muestran en alta resolución llena de colores... Mírate: estás sentado en el borde de la silla, muerto de miedo. ★★★

Cara y Cruz

Cara
■ La ambientación te dejará sin aliento
■ Gráficos remarcables
■ Es una secuela que vale la pena

Cruz
■ Los retorcidos ángulos de cámara
■ Carece de profundidad real
■ A veces, tedioso

O si no...

Tomb Raider III
EIDOS ★★★★★
Vuelve Lara, esta vez en la jungla de la India y en el metro de Londres.

Sanitarium
Mindscape ★★★
Como en Resident Evil 2, te dedicas a vagar por ahí en un mundo misterioso con más disfraces que Mortadelo.



Microsoft Combat Flight Simulator WWII Europe Series

■ Editor: **Psygnosis**
■ Desarrollador: **Psygnosis**
■ Precio: **7.990**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4**
■ Reqisitos: **P166 (MMX), 32Mb RAM, 2x CD-ROM drive, Sound Blaster-compatible soundcard, Win 95**
■ Además: **P200, 64Mb RAM, 4x CD-ROM drive**

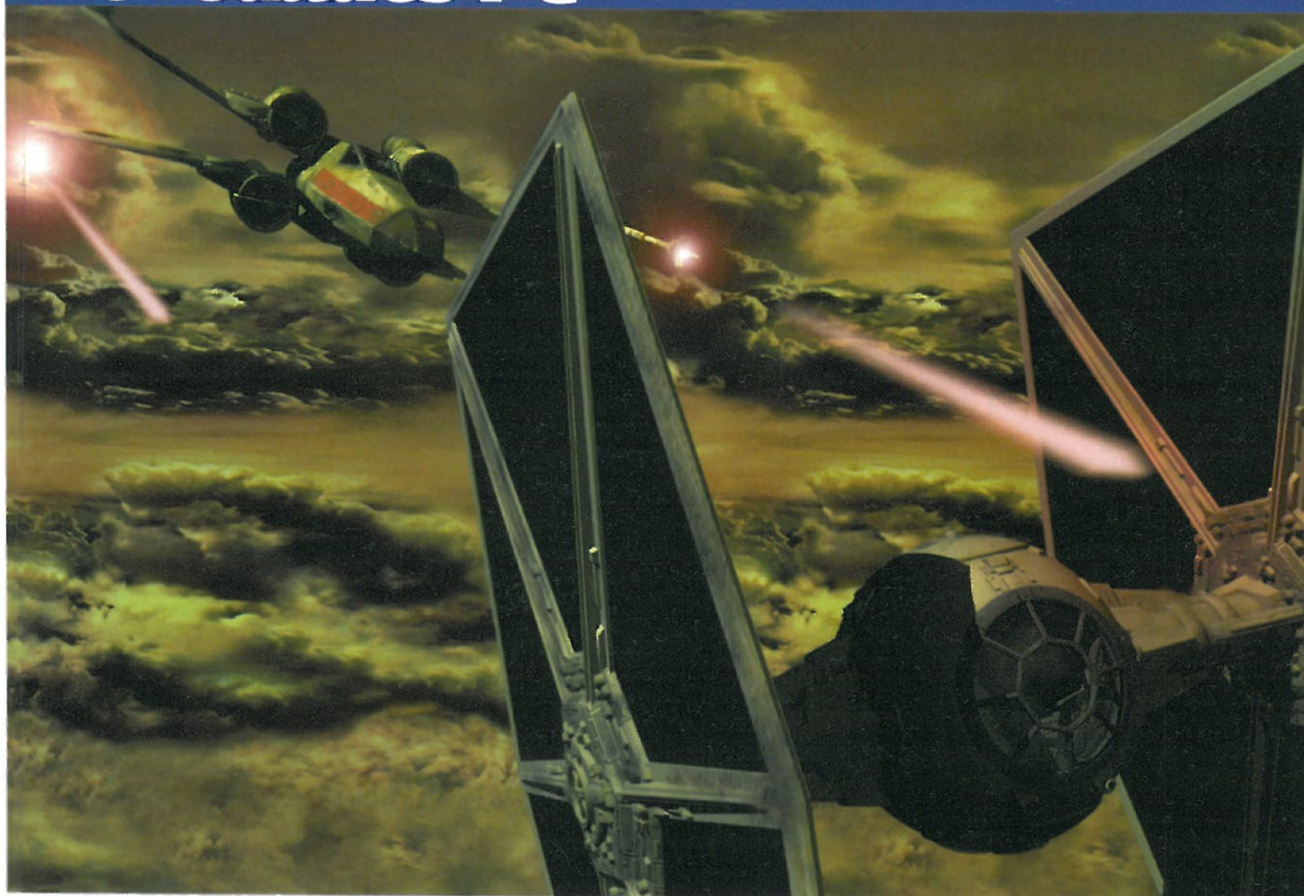
Hasta el infinito y más allá, pero no llegues tarde al té de la cinco.

■ Da la sensación de que el primer *Flight Simulator* de Microsoft salió a la venta allá por los años 30, cuando Ramón Franco era nuestro más insigne pionero y cruzó el Atlántico. Ha sido siempre uno de los primeros simuladores de vuelo, ofreciendo a los aspirantes a pilotos civiles la oportunidad de volar sin tan siquiera despeinarse. Y ahora le llega el turno a los aspirantes a pilotos militares. Microsoft se ha retrasado un montón en subirse al carro de combate de los simuladores aéreos bélicos, pero nunca es tarde si la dicha es buena. Han tomado el motor de *Flight Simulator* y le han añadido todo lo que han considerado necesario. Ahora tenemos un montón de misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial.

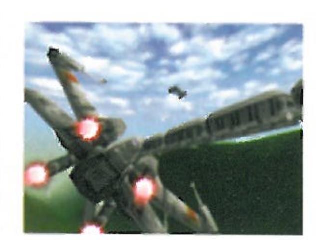
Es de lo más tradicional. Puedes ser piloto de la RAF (Royal Air Force, piloto británico), la Luftwaffe o la US Army Air Force (fuerzas aéreas alemanas y estadounidenses respectivamente). Dispones de un par de aviones de cada tipo, incluidos Spitfires, Messerschmitts y Mustangs.

Para que te acostumbres, existe la opción vuelo libre, que te permite aprender a despegar, aterrizar y mantener tu avión en la dirección adecuada. También hay la opción de combate rápido, en la que te enfrentas a oleadas de enemigos hasta que te liquidan. Entonces, cuando ya tienes una ligera idea de lo que se cuece, puedes escoger las misiones, desde un sencillo combate avión-avión hasta ataques terrestres o tareas de escolta. Para acabar, puedes participar en la Batalla de Inglaterra o en incursiones aéreas sobre Alemania.

En sus puntos básicos, el juego se parece un montón a *Flight Simulator '98*, pero con mandos y opciones distintas, por supuesto. Es posible, incluso, utilizar algunos de sus extras. Esto te permite, por ejemplo, derribar un 747 sobre la Chicago moderna. Vamos, la diversión de siempre. Microsoft puede que no reaccione con velocidad, pero cuando lo hace, vale la pena. ★★★★





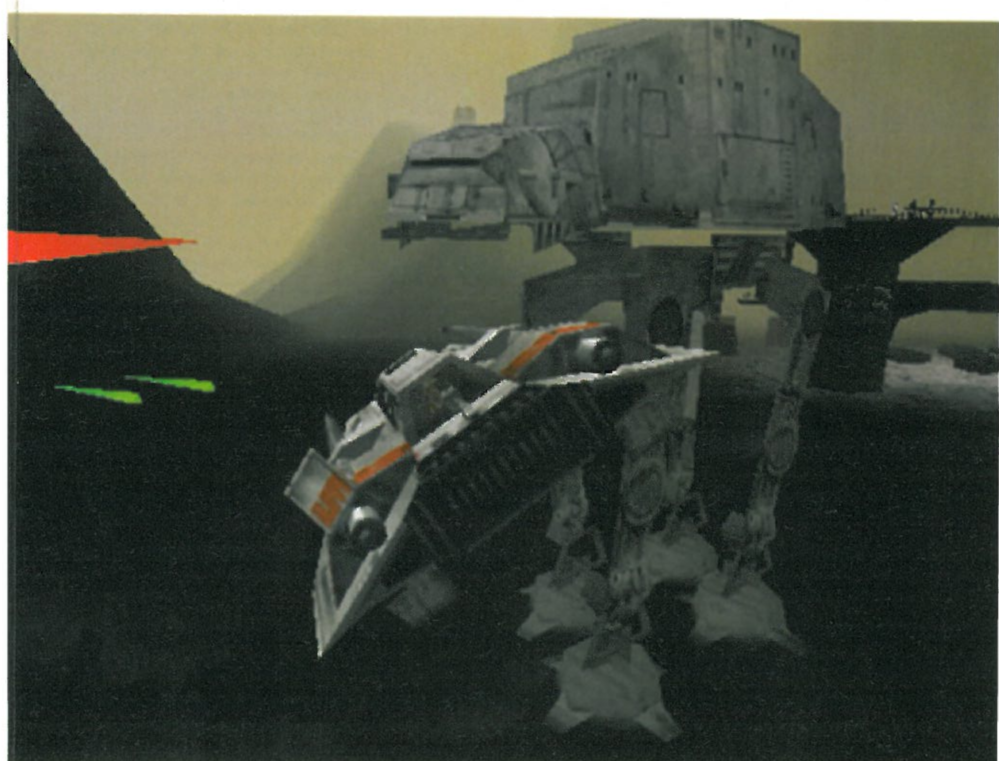




■ Acabarse Rogue Squadron no es como hacer la «o» con un canuto. Pero casi...

¡HASTA LUEGO, LUCAS!

LA FUERZA NO TE ACOMPAÑA DEMASIADO, QUE DIGAMOS



Rogue Squadron

■ Editor: **Activision** ■ Desarrollador: **LucasArts** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Necesita: **P166, 32Mb RAM, 60Mb HD space, 4x CD-ROM drive, 3D accelerator card, tarjeta de sonido, Win 95/98** ■ Recomendable: **joystick**

Volviendo a sus raíces arcade, lo último de Star Wars va de «carguen, apunten, ¡fuego!» y más de lo mismo. Han utilizado el primer nivel de Shadows Of The Empire como base sobre la cual han montado todo el juego.

Teniendo en cuenta que LucasArts tiene la bien merecida reputación de ser uno de los desarrolladores más innovadores y con más talento de la industria del PC, Rogue Squadron supone una cierta decepción.

Gracias a juegos como *X-wing*, *TIE Fighter* y su secuela (la muy ingeniosamente titulada *X-wing vs TIE Fighter*), la compañía revolucionó el género del combate espacial y consiguió con éxito crear una trilogía de *Star Wars* de facetas múltiples, creíble y disfrutable a tope. Lo que nos lleva a preguntarnos por qué LucasArts ha decidido editar *Rogue Squadron* y dar tan gigantesco paso atrás, por lo que a complejidad se refiere. Es obvio que se trata de una



■ ¿Otra vez la batalla de Hoth? En fin, vamos allá.

estrategia para sacarle más jugo, económicamente hablando, al inminente estreno de la película: *Episode 1: The Phantom Menace*, pero como muestra del universo *Star Wars* es algo tirando a normalito.

En esencia, *Rogue Squadron* es poco más que una versión ampliada del primer nivel de *Shadows Of The Empire*, que recreaba la batalla de Hoth. El territorio, los enemigos y la variedad de las naves han aumentado un poquito, pero pocas cosas más han cambiado.

Durante las 16 misiones sobrevolarás, en primera o tercera persona, distintas superficies planetarias (desde los desiertos de Tatooine y las llanuras heladas de Hoth hasta los alrededores de Cloud City). En cada escenario deberás cumplir una serie de objetivos para asegurar el éxito de tu misión. Éstos son, por lo general, proteger naves rebeldes o destruir fortalezas clave imperiales, así como inutilizar naves enemigas para poder facilitar los rescates.

■ Un diseño ideal para pinchos morunos.

A su manera, es parecido a *X-wing*. Lástima que quede por debajo de éste en todos los aspectos. Algunas de las sutilezas de *X-wing* (escudos protectores, blancos y muchas armas secundarias, entre otros) se han dejado de lado y en su lugar sólo hay repetitivas explosiones descontroladas. Está más claro que el agua que *Rogue Squadron* no puede añadirse al brillante catálogo *Star Wars* de LucasArts. La estremecedora banda sonora de John Williams ha sido reducida a una aproximación estridente en MIDI y las interfaces de anteriores juegos *Star Wars*, completísimas enciclopedias del universo y de hangares de naves espaciales, que hervían de contenido, brillan aquí por su ausencia. La opción multijugador ha sido omitida, haciendo que *Rogue Squadron* esté más cerca de un juego de marcianitos de salón recreativo, que de un juego de siete mil cucas de tienda especializada.

A SU MANERA, ES PARECIDO A *X-WING*. LÁSTIMA QUE QUEDE POR DEBAJO DE ÉSTE EN TODOS LOS ASPECTOS

Una muestra de su simplicidad estructural es que el área de juego en los planetas es limitada. En *X-wing* siempre tenías la sensación de que podías navegar sin límite por el espacio, pero no ocurre así en *Rogue Squadron*. Si vuelas hacia cualquier dirección durante un minuto, más o menos, verás como eres «reconducido» hacia el área de juego predeterminada. Esquivar con éxito los misiles guiados y los ataques de los malos se convierte un problema, ya que tu nave recibe muchos impactos debido a esta imposibilidad de volar más allá de esos límites invisibles.

Visto todo esto, no es difícil imaginar que esta versión para PC viene directamente de la de N64, pero aun así es reconfortante encontrar un juego de PC que puedes dominar en cuestión de minutos, y a pesar de sus defectos, es difícil no divertirse con *Rogue Squadron* mientras dura... Todavía podrás estremecerte viendo las naves de los malos, los AT-ATs y las motos flotantes.

Lo malo es que si eres un jugador razonablemente competente, te habrás ventilado *Rogue Squadron* en una semana. Si es así, tendrás la oportunidad de volver a jugar con las mismas misiones, pero con naves diferentes, mejorando tus marcas al máximo. Pero la verdad es que sabe a poco... y la secuencia final es una de las más pobres que hayas visto en mucho, mucho tiempo. ★★★



Tie Fighter
Lucas Arts ★★★★★
La segunda parte de la trilogía ofrece, por ahora, la mejor acción Star Wars para un solo jugador.

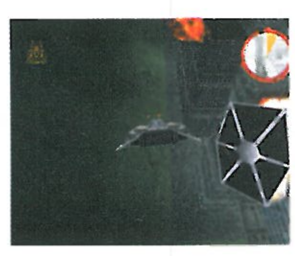
Shadows Of The Empire
Lucas Arts ★★★
Ecléctica mezcla de géneros. No es fácil acertar el blanco, pero aun así, es divertido.



Cara
- ■ Velocidad y acción implacables
- ■ AT-ATs terroríficamente realistas
- ■ La aparición de Han Solo y Chewaaka

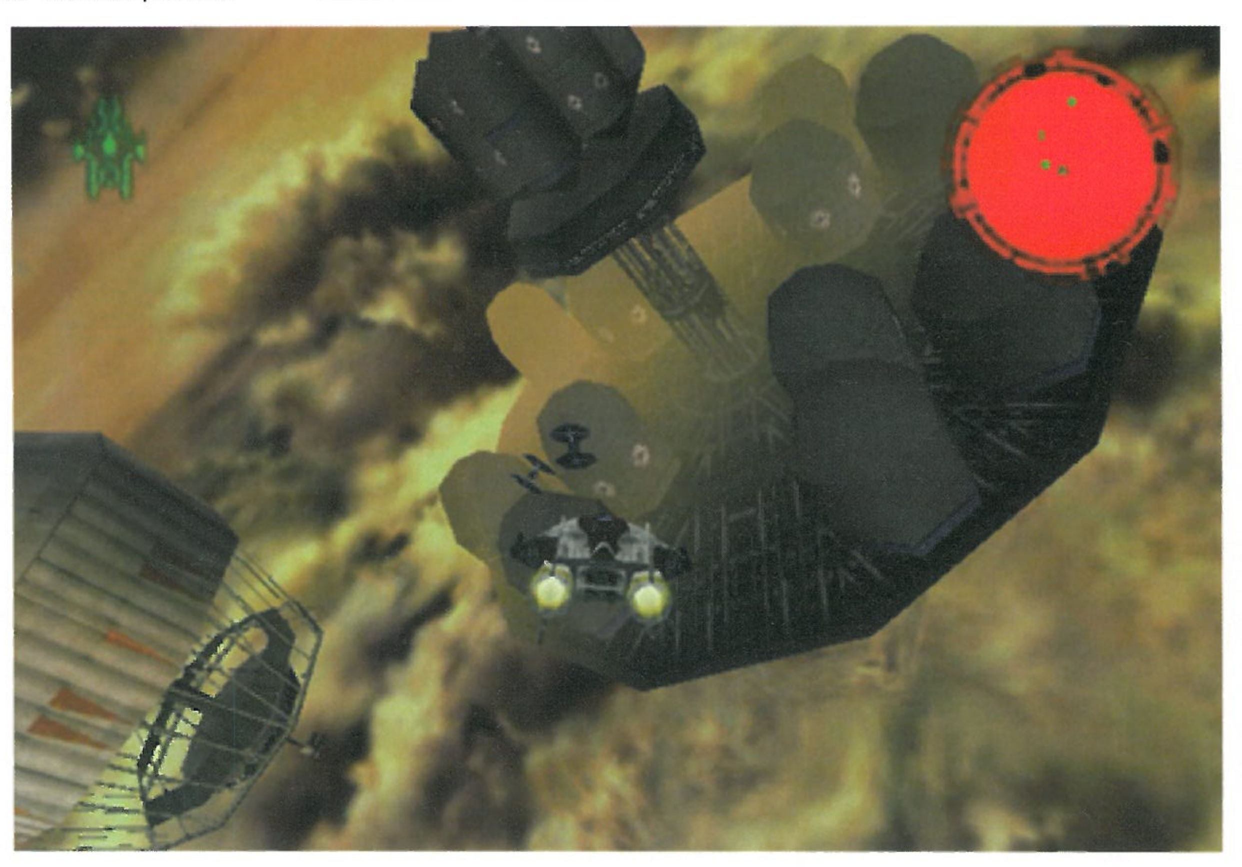
Cruz
- ■ Demasiado fácil
- ■ Las nuevas naves son frágiles
- ■ Faltan profundidad y complejidad







■ Tu mayor reto en Rogue Squadron es sacarle todo el partido a las Y-wings y además divertirte.



¡BALONES FUERA!

EL GIGANTE DEL FÚTBOL TROPIEZA

FIFA '99

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Electronic Arts** ■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Memory Pack, tres joypads.**

Los FIFA siempre han sido como el Manchester United de los juegos: ricos, inexplicablemente populares y nunca muy capaces de soportar a los mejores oponentes extranjeros.

¿Cuándo fue la última vez que un juego *FIFA* plantó cara a cualquier otro juego que la misma consola ofrecía? Ah, claro, sería hacia 1994 en la Megadrive, ya sabes, la consola que nunca tuvo el placer de conocer el *International Superstar Soccer* de Konami. Cierto es que los juegos *FIFA* para Playstation y PC se vendieron más que sus juegos rivales, pero nunca superaron a los mejores en cuanto a jugabilidad. En el caso de N64, para la que aparece *FIFA* por cuarta vez en menos de dos años, la situación es todavía más extrema. Pero en EA saben cómo vender un juego de fútbol y con *FIFA'99* han llevado ese arte hasta la perfección. El juego dispone de una licencia que la mayoría de aficionados no podrá resistir. Imagínate un juego con la Copa de la UEFA, la Recopa y la Champions' League. Imagínate un juego que contiene todas las ligas: la española, la inglesa, la italiana, la bundesliga alemana, la brasileña, la portuguesa, la francesa...y que además tiene unas opciones de traspasos que te permiten aumentar tu plantilla con los mejores jugadores del momento o crear tu propio equipo y tu propia liga, y colocar a Zidane, Figo, Owen, Guardiola, Raúl y Ronaldo juntos. Sólo hay que meter unos cuantos equipos más, elegir una competición y sería el juego perfecto, ¿verdad?

Verdad. En otras cosas no lo sabemos, pero en gastar dinero para adquirir las licencias, los de EA son los primeros. Son muy pocos los juegos que consiguen un nivel tan alto de simulación de jugadores reales.

En el fútbol real suele ocurrir que, a veces, gana el equipo que menos se lo merece gracias a alguna pirueta arbitral. Pues bien, con *FIFA'99* la justicia está en nuestras manos y en nuestra sala de estar. ¿Qué tal un España 4, Nigeria 0? Pero, y se trata de un gran PERO, aunque los de EA sean los primeros en el tema licencias, su programación deja mucho que desear. Los jugadores más asiduos de la N64 no habrán olvidado el mediocre *FIFA 64*. La cosa pareció mejorar con *FIFA: Rumbo al Mundial 98* y *Copa del Mundo: Francia 98*, pero siempre predominaba la sensación de que, mientras los de Playstation tenían a los mejores programadores trabajando en su versión del juego, los chicos encargados de la versión N64 tenían que apañárselas a toda prisa metiendo

■ Los jugadores saludan a sus seguidores. Las alineaciones de FIFA son uno de sus grandes atractivos.







■ El portero parece estar sorprendido. Una vez más, su incapacidad para moverse como un humano le impide hacer algo que sea útil. De todos modos, bonitos shorts.

■ Rabiosa actualidad por lo que se refiere a alineaciones y posiciones. El público puede llegar a abuchear a según qué jugadores.

■ Los defensas miran sorprendidos cómo cae el primero de la tarde.

el código PSX o el de PC en un cartucho Nintendo.

Horribles retrasos entre los botones de control y la acción de los jugadores, visión de cámara accidentada, comentarios grabados en el fondo de una cueva, faltas semiautomáticas de los jugadores de la CPU en tu propio bando, mala captura del movimiento por parte de la cámara y repeticiones decepcionantes de la jugada son solamente imperfecciones superficiales. El gran problema es que los *FIFA* no llegan a ser simuladores de fútbol convincentes. Al lado de juegos como *International Superstar Soccer 64* de Konami o *ISS'98*, los de Electronic Arts son juegos de aficionados. Konami no dispone de licencia alguna y tanto su sistema de copa como su sistema de liga pueden parecer un poquito «apañados» si los comparamos con los de los *FIFA*, pero nadie discutirá que los japoneses han creado un juego de fútbol muy superior.

Os preguntaréis entonces si es que la jerarquía ha cambiado con la llegada de *FIFA'99*, pero la respuesta es NO. A pesar de silbidos y abucheos, el mejor juego de fútbol para la N64 sigue siendo *International Superstar Soccer*. Sí que los viejos problemas del *FIFA* se han arreglado en la versión 99, pero sólo parcialmente. Existe menos retraso entre apretar el botón y la acción del personaje, pero el retraso sigue estando ahí y encima hay que justificarlo. Los pases son más fáciles pero es un horror no contar con una selección automática de jugadores y ver que las líneas del campo parecen estar marcadas con lo que vendría a ser el equivalente del Tippex para ordenador. Los goles imposibles han sido eliminados en esta versión (en *Rumbo al Mundial*, por ejemplo, podías rematar de cabeza desde la línea de medio campo y marcar), pero si un jugador hábil hace uso del botón acelerador puede dar cien vueltas a la defensa entera y marcar cada dos por tres chutando en diagonal a través del área. Todo es mejor que la última vez, claro, pero todavía no está a la altura de *ISS*. ¿Te suena esto? Los juegos de fútbol no deberían centrarse en la simulación perfecta. La clave está en construir un juego de fútbol entretenido tomando el fútbol como base y aquí los de EA se la han vuelto a pegar. Este tipo de juegos no traen la emoción incorporada... Hay que probarlos y probarlos hasta que sean perfectos. Los simuladores no funcionan cuando no existe el suficiente conocimiento técnico para llevarlos adelante, así que: tarjeta roja. ★★★

EN EA SABEN COMO VENDER UN JUEGO DE FUTBOL Y CON *FIFA'99* HAN LLEVADO ESE ARTE HASTA LA PERFECCION.



Cara
■ Licencia genial
■ Buenas opciones de juego
■ ¿Hemos dicho que tiene una licencia genial?

Cruz
■ Presentación cutre (¡vaya pinta que tienen los jugadores!)
■ Sólo premia el fútbol más simplista
■ Konami a jugar y EA en el banquillo

O si no...
International Superstar Soccer '98
Konami ★★★★
El mejor juego de fútbol que existe. Ni tan sólo una liga y una copa poco vistosas pueden quitarle mérito. Es sublime. Ahora podrás encontrar su primera versión (*ISS 64*) a buen precio.

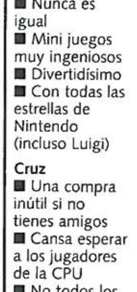






■ El juego presume ahora de tener breves secuencias de vídeo entre acciones... Tan breves que no hacen más que revelar lo flojos que van en anatomía sus creadores.





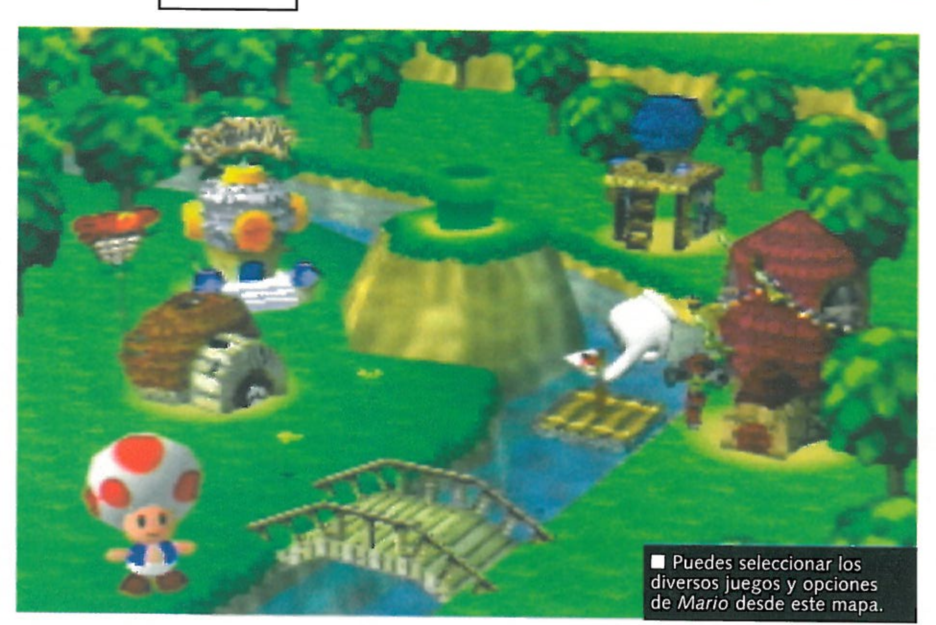
¡FIESTA!

NO TE PARA NI DIOS

Cara y Cruz

Cara
- Nunca es igual
- Mini juegos muy ingeniosos
- Divertidísimo
- Con todas las estrellas de Nintendo (incluso Luigi)

Cruz
- Una compra inútil si no tienes amigos
- Cansa esperar a los jugadores de la CPU
- No todos los mini juegos son divertidos



Puedes seleccionar los diversos juegos y opciones de *Mario* desde este mapa.

Mario Party

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Hudsonsoft**
■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1 - 4** ■ Extras: **Rumble Pak**

Los personajes más populares de Nintendo se han metido en un juego de tablero para consola. Es mejor que una movida de fin de semana.

Hola, tío!, ¿cómo va todo? Deja el abrigo arriba en la habitación. Sube con pies de plomo porque se oyen ruidos muy raros; seguro que Mario y Peach se están enrollando. Las bebidas están allí, ten cuidado de no tropezar con las «papas» de Wario. ¿Yoshi? Sí, está por aquí; como siempre acosa a todas las tías y les da lengüetazos. Está salidísimo.

Así es como uno se imagina un juego con este nombre: *Mario Party*, ¿no? Nintendo ha evitado las escenas de

«vicio y perdición». Lo llaman *party* (o sea, fiesta), porque es un «juego de mesa» para tu N64. Pero no recurras a imágenes preconcebidas: no te imagines a tu familia jugando al Monopoli. Nada de eso. Queda con tus amigos, consigue una caja de cervezas y algo de comer y... muy pronto descubrirás que *Mario Party* es el mejor juego de tu vida.

Llamar a la nueva creación de Nintendo «juego de mesa» es quedarse muy corto. Los siete tableros no son nada del otro mundo (a pesar de los personajes en 3D y las rutas alternativas). Cada jugador adopta la identidad de una de las estrellas del universo Nintendo, mientras la N64 controla los jugadores que no son humanos. Se lanza el dado por turnos, avanzando las casillas correspondientes. Todo parece de lo más normal hasta que cada jugador ha terminado su tirada. Entonces, en lugar de pelearse por tirar el siguiente, se lanzan a uno de los 50 mini juegos.

AL LANZAR EL DADO, LA IMPACIENCIA SE APODERA DE LOS JUGADORES. LA TENSIÓN AUMENTA A MEDIDA QUE LOS PERSONAJES TERMINAN SU RONDA

No pienses que un jugador flipa mientras los demás se mueren de aburrimiento. Nada de eso. Los mini juegos del *Mario Party* son para el goce colectivo. En unos cada jugador va por su cuenta, en otros se agrupan en parejas y ocasionalmente un jugador se enfrenta a un trío. A veces te encuentras con un juego individual, que suele ser muy corto. Entonces, los otros jugadores agobian al protagonista con: «¡Así no idiota!, ¡Qué haces, tío!», etc.

¿De dónde ha sacado Hudson tanta imaginación para diseñar mini juegos tan geniales? Te maravillará su inventiva. En la bolera, ¿cuántas veces has tenido que salvar a Mario del caparazón de tortuga? ¿Y cuándo deambulaste sobre un balón de playa por una isla tirando a tus amigos al agua, eh?

Toda esta desternillante ingenuidad tiene su explicación. Cada jugador recibe monedas por su actuación, que después utilizará para ganar la ronda principal. Las monedas sirven para comprar estrellas o para tomar una ruta alternativa. Al final, el jugador con más estrellas y monedas gana. Cada parte del juego contribuye a la frenética lucha por ganar y arrebatar monedas y estrellas.

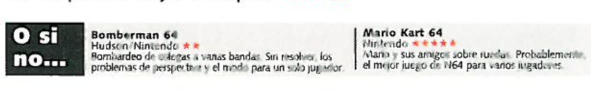
Mario Party cuenta con todo lujo de detalles, el juego ha sido probado hasta la perfección. Las versiones 3D de los personajes están muy cuidadas. Cada uno tiene su propia forma de celebrar las victorias y sus giros característicos. Las pantallas del menú, los sonidos cursis y los efectos delirantes se mezclan para recrear el vibrante mundo de Mario.





Al lanzar el dado la impaciencia se apodera de los jugadores. La tensión aumenta a medida que los personajes terminan su ronda. Es difícil encontrar juegos donde el control a cuatro bandas sea una parte tan fundamental. Las partidas para un solo jugador —donde puedes comprar elementos de ayuda y rutas alternativas— no están del todo mal, pero son difíciles, solitarias y frustrantes.

Si te ves jugando solo a *Mario Party*, vete a buscar a tus amigos al bar, les invitas a tu casa y os podéis dar el gustazo. Los gráficos no son maravillosos y los sonidos hasta te resultarán irritantes. *Mario Party* tiene un brillo en la mirada, una sonrisa burlona y un aire travieso que no se puede dejar escapar. ★★★★



O si no...

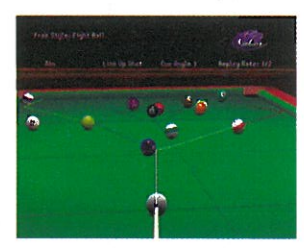
Bomberman 64
Hudson/Nintendo ★★
Bombardeo de colegas a varias bandas. Sin resolver, los problemas de perspectiva y el modo para un solo jugador.

Mario Kart 64
Nintendo ★★★★★
Mario y sus amigos sobre ruedas. Probablemente, el mejor juego de N64 para varios jugadores.



■ **¿Ves? En cierta forma es idéntico a los juegos de tablero que tienes en el armario. No subestimes el placer de ahogar a tu personaje Nintendo favorito (izquierda).**





Virtual Pool 64

- Editor: **Proein**
- Desarrolladorr: **Crave**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Memory Card**

¿Eres demasiado perezoso para hacer cola para la mesa de billar? Aquí tienes la mejor solución para poderte quedar en casa.

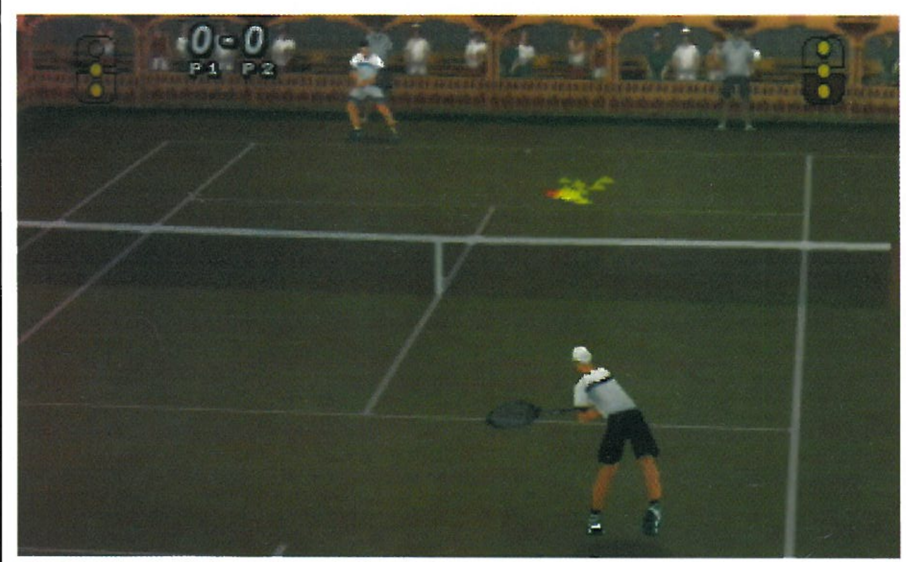
■ Si alguna vez te has percatado de la incapacidad que tienen los videojuegos de representar un objeto esférico, por pequeño que sea, en un mundo en 3D auténtico, el simulador de «palo y pelota» de Crave es la respuesta a tus plegarias; en él vemos a pelotas perfectamente redondas chocar mutuamente de forma casi perfecta. El fondo borroso y fangoso detrás de cada una de las mesas (que van desde el «cuarto trastero» hasta el «rincón de un pub»), en cambio, dejan mucho que desear; pero *Virtual Pool* no pretende recrear ese típico ambiente carajillero. Con los 64 bits de potencia de la N64, la preocupación central del juego es que las bolas se muevan como las de verdad.

Por suerte, el tiempo que ha dedicado el equipo de Crave a hurgar en libros de física ha dado buenos resultados. La parte de tu cerebro que te dice cómo se tendría que comportar una bola sobre un trozo de lona verde rectangular normalmente da una señal cuando las cosas no van como debieran, pero durante las partidas de *Virtual Pool* curiosamente no salta la alarma. Cada colisión entre el palo y la pelota se traduce en movimiento realista y creíble, evitando esos momentos estilo «¿cómo? ¡pero si este tiro tenía que entrar, juego estúpido!». Lo único que obstruye meter las bolas a cada turno es llegar a habituarse al innovador sistema de control que tiene, por el que la velocidad con la que empujas el stick se traduce en la fuerza con la que mueves el palo. Al principio esto resultará en bolas que van a la velocidad de un caracol o que salen disparadas fuera de la mesa, pero con un poco de paciencia se convierte en una cosa fácil, que es justamente lo que necesitarías si esto fuera un billar de verdad.

Los únicos fallos de *Virtual Pool* son esos que asociarías a cualquier juego en 3D (brusquedad de movimiento tan pronto las cosas empiezan a ganar en velocidad, una cámara a la que le cuesta seguir el ritmo de la acción, etc.). Nunca estarás del todo satisfecho jugando solo — ¿qué satisfacción puede haber en machacar a un ordenador? —, pero esto es un problema que tienen la mayor parte de los juegos de deporte. Como simulador de billar americano, y como entretenimiento cuando tengas algunos colegas en tu casa, *Virtual Pool* cumple a la perfección. ★★★★

A SU SERVICIO

ENTRE DOS AGUAS







■ Las pistas de All Star van alternando entre césped bien cuidado inglés y americano, y pistas griegas y japonesas, con templos detrás del juez de línea inclusive.

Cara y Cruz

Cara
- Animación grácil
- Buena gama de golpes
- Modalidad para cuatro jugadores

Cruz
- ¿Es un simulador o es un arcade?
- No hay mucha técnica en cuanto a la cámara

All Star Tennis 99

■ Editor: **Ubisoft** ■ Desarrollador: **Smart Dog** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**

Aunque los campeonatos como Wimbledon se nos pueden hacer muy pesados, tenemos que reconocer que el tenis nos ha dado algunos de los mejores momentos multijugador de la historia. Así que recibamos con un aplauso los raquetazos del primer simulador de «pelota y raqueta» de factura británica para N64. Parece que los creadores de All Star Tennis han llegado a la misma conclusión que el resto de los mortales normales: que el tenis es aburrido, y lo es aún más desde que McEnroe guardó su raqueta. Su respuesta a este hecho es un juego donde jugadores de la vida real diseñados de forma realista justifican su existencia misma mediante movimientos marcados y estilizados.

Los clones de Mark Phillippoussis y Michael Chang corren por la pantalla de selección junto a otros seis, y una vez sobre la pista ofrecen una buena gama de golpes realistas. Pero de repente alguien hace una jugada especial que provoca que la pelota sea tragada por una especie de agujero negro que hay sobre la red, o salga disparada como un proyectil. O que en cada rebote de la pelota aparezca una mina en la pista, convirtiendo los golpes largos en un asunto peligroso. En este sentido, es el equivalente para tenis de *NBA Jam*, y aunque no alcanza las maravillas multijugador del *Smash Court Tennis* de Namco para PlayStation, es muy entretenido. La técnica de *All Star* también se hace notar. Las posibilidades de golpe son buenas, los sets duran un buen rato y los jugadores son lo bastante rápidos para llegar a alcanzar la mayor parte de las pelotas. Te da la sensación de que siempre tienes la oportunidad de ganar el punto si te apresuras a dar con el golpe justo.

La animación de los jugadores tampoco está mal. Entre punto y punto dan golpecitos con la raqueta en sus zapatos, y se lanzan cuando la pelota les queda lejos, provocando un escalofrío con sus movimientos. Esto es buena señal, aun cuando la cámara no deja que te acerques para un primer plano de la acción.

Claro que, como en todos los juegos de tenis desde *Pong*, es en el modo multijugador donde está la gracia del *replay*. Puedes tener como pareja a un jugador de CPU en partidos de dobles, pero esto no llega a igualar los partidos en que juegan cuatro jugadores de verdad, en que el público grita el nombre de jugadores individuales y hay discusiones acerca de si la pelota se la salido o no.

All Star habría sido un juego mejor si se hubiera decidido o bien por un simulador de tenis serio o bien por un juego resueltamente alocado. Los movimientos al estilo de dibujos animados y los escenarios estereotipados no acaban de quedar bien con las maratones de cinco partidos contra el polaco Richard Krajicek. Pero lo que el juego no tiene de ambiente auténtico o virguerías de estilo *Smash Court* lo compensa con el juego de raqueta y la fluidez de los golpes. Sin ser un juego de primer orden, te lo hace pasar de miedo. ★★★

O si no...

Centre Court Tennis
Nintendo ★★★
Acción animada con la posibilidad de crear tu propio personaje.

Kobe Bryant in NBA Courtside
Nintendo ★★★★
Baloncesto con animación muy nítida.





■ Zoe Rogers es buenísima y evidentemente un personaje ficticio.

HA LLEGADO TU HORA

DRACULA HA VUELTO (PARA VARIAR, SEDIENTO DE SANGRE)





■ **Nada mejor que un proyectil de osteoporosis para tumbar un esqueleto gigante.**



O si no...

Super Mario 64
Nintendo ★★★★★
Aunque no tenga vampiros, es todavía una obra maestra de los plataformas en 3D. Sólo superado por un juego.

Zelda: Ocarina of Time
Nintendo ★★★★★
El Mejor Videojuego de la Historia. Miyamoto se ha cubierto de gloria.

Castlevania

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Rumble Pak, Controller Pak**

Konami actualiza su serie sobre vampiros para los incondicionales de las 3D. ¿Funciona? ¿Da miedo o qué?

Hasta ahora la N64 se ha visto inundada de juegos tan *naïve* que resulta un alivio presenciar una aparente explosión de horror en la carcasa de la Nintendo 64. El lúgubre e inquietante *Shadowman* de Iguana saldrá en verano y hace poco se confirmó una nueva versión de 64 bits de *Resident Evil*. Y, finalmente, tenemos *Castlevania*, que está invadiendo todas las tiendas.

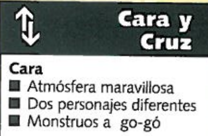
Sí, la venerable serie de caza de vampiros ha vuelto ¡y en 3D! Estupendo, ¿no? Bueno, para ser honestos, Konami no lo ha logrado del todo, lo cual es inmensamente frustante porque cuando juegas con *Castlevania* te das cuenta de lo genial que hubiera podido llegar a ser. Como siempre, parece que sólo Nintendo domina realmente la navegación en 3D, lo que permite al jugador hacerse con el juego y controlarlo. Konami ha hecho un buen intento, pero la cámara del juego es terca y obstinada y tienes que obligarla a que se sitúe detrás de ti y colocarla en los ángulos menos prácticos y más incómodos a la hora de saltar y combatir. Es verdaderamente irritante y la causa de muertes innecesarias, aún más que cualquier merodeador nocturno sediento de sangre. Por lo que realmente vale la pena *Castlevania* es por su atmósfera. Aunque los gráficos aparecen, a veces, borrosos, confusos y un poco chapuceros, están, por lo general, muy bien detallados, y te provocan esa sensación permanente de que algo terrible está a punto de pasar. Las numerosas secuencias de vídeo que salpican el juego ayudan a crear este sentimiento de inquietud. Como en *Zelda* o *Lylat Wars*, los clips realzan más la trama argumental que la acción en sí. Hay momentos en los que *Castlevania* se convierte en la mejor película de horror que jamás hayas visto. Cuando te encuentras con el histérico aldeano balbuceando sobre vampiros y te das cuenta de que el espejo no tiene reflejo das un salto como de aquí a Lima. Luego hay otras cosas que fastidian y satisfacen por un igual. El juego es demasiado corto, aunque puedes jugar con dos personajes, cada uno con sus accesos privados a niveles secretos y sus habilidades especiales. Las secciones tipo plataforma son horrorosas, pero el tránsito del día a la noche está simulado

HAY MOMENTOS EN LOS QUE *CASTLEVANIA* SE CONVIERTE EN LA MEJOR PELÍCULA DE HORROR QUE JAMÁS HAYAS VISTO

a la perfección: de día, los vampiros no son tan letales, ciertos personajes aparecen sólo a ciertas horas, etc...

¿Veredicto final? Empápate de la atmosfera, saborea los mejores toques, olvídate de las chapucillas y estarás estarás de acuerdo en que *Castlevania* se merece cuatro estrellas.

★★★★

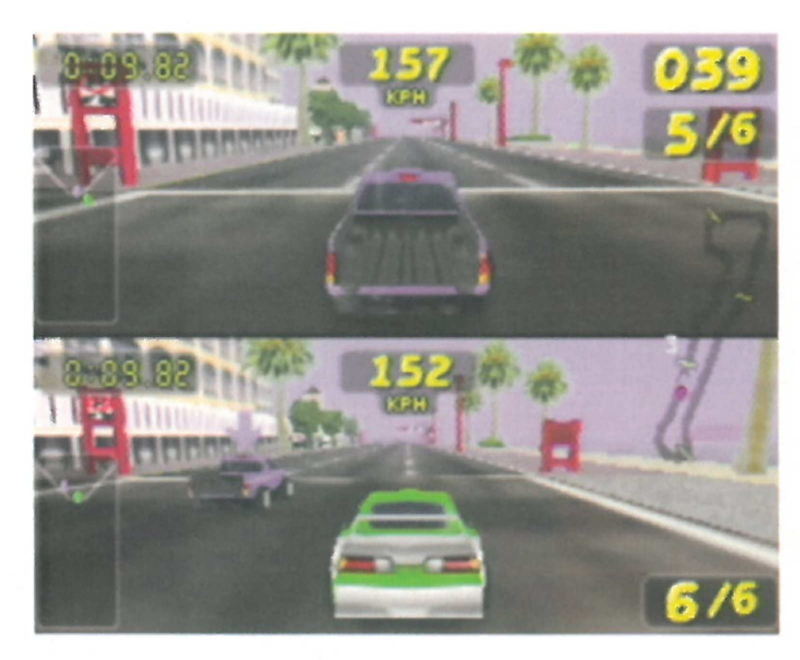


Cara y Cruz

Cara
- Atmósfera maravillosa
- Dos personajes diferentes
- Monstruos a go-gó

Cruz
- Cámara pésima en ocasiones
- Demasiado corto
- A veces, demasiado difícil







■ Esta camioneta hippy descubre el placer de la conducción alocada.

AUTOS LOCOS

SÉ EL TERROR DE LAS CALLES DE SAN FRANCISCO

Cara y Cruz

Cara
- Circuitos enormes
- Montones de imaginación
- Diversión clara y sencilla
- Circuitos pirados

Cruz
- No puedes alcanzar a los contrarios
- Gráficos un pizco irregulares

San Francisco Rush 2

■ Editor: **NSC/GTI** ■ Desarrollador: **Midway** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Sólido juego de carreras con look de cómic cuyo máximo objetivo es divertirte.

Cuando llegó San Francisco Rush 2 a la redacción, nadie pareció encantado. Hay fans de Ridge Racer 4, de TOCA 2, del auto de papá... Incluso hay quien manifestó un desagrado cercano a la inquina. Quizá sea la naturaleza de los juegos de conducción de hoy en día lo que provoca malos rollos y confusión. Aunque los juegos de conducción divertidos y de jugabilidad inmediata abundaban hace un par de años, hoy en día se han dividido en dos facciones. La primera incluye los ultrarrealistas con unos gráficos increíbles (*Gran Turismo*, *Formula One World Grand Prix*). La segunda se basa en la conversión de recreativas, juegos arcade como *Ridge Racer* o *Daytona*.

Es en esta segunda categoría donde cabe englobar a *San Francisco Rush 2*: se trata de un juego de conducción de gancho inmediato, accesible pero ya. Lo que lo hace tan apetecible son los circuitos, situados en lugares como Nueva York, Seattle o Hawaii, sin olvidar uno memorable en Alcatraz. El cuadriculado sistema en que se basa el sistema de carreteras norteamericano va de maravilla para hacer espectaculares giros de noventa grados, ir sobre la hierba, a través de túneles y cruzando puentes.

Los recorridos no están preestablecidos, cada circuito tiene montones de trayectos alternativos, interesantes atajos y magníficas oportunidades de perderte. Puedes meterte en el metro de Nueva York y conducir por él hasta que choques con un tren o pillar un túnel subterráneo hasta la isla de la cárcel, Alcatraz. No abundan los juegos de conducción que sean tan divertidos en el modo prácticas como en el modo carreras. Hay tanto que explorar en *San Francisco Rush 2* que te encontrarás repitiendo giros y circuitos para ver si te has perdido algo. Pasarás del reloj.

Los coches que puedes escoger también están muy bien.

PUEDES METERTE EN EL METRO DE NUEVA YORK Y CONDUCIR POR EL HASTA QUE CHOQUES CON UN TREN

Tienes quince vehículos, adaptables a tu gusto. En la variedad está el ídem y tus opciones son múltiples: coches deportivos, 4x4 y nuestro favorito, la camioneta Volkswagen.

San Francisco Rush está bien hecho y es divertido, pero adolece de algunos problemas; por ejemplo, no puedes pillar a tus competidores, lo que te impedirá las más de las veces colocarte en los puestos de cabeza. De todos modos, acomódate con un amigo, divide la pantalla en dos y pasarás del reloj. ★★★★

■ Hay montones de coches y piruetas estilo arcade.



O si no...

Crusin' USA
Nintendo ★
Parecido, pero con unos decorados de pena y una música que pondría de mal humor a los peluches de tu hermana.

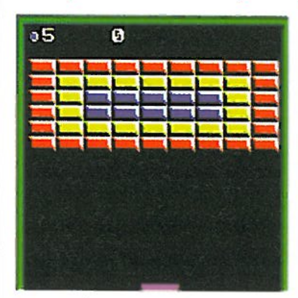
San Francisco Rush
GT Interactive ★★★
El original, que era muy divertido, pero no tan bien ejecutado.

GAME BOY COLOR

ALEGRIA PORTATIL

ES PEQUEÑA, ES MONA Y NO CANTA CANCIONES DEL VERANO

Este mes descubrimos tres razones por las que nos encanta nuestro trabajo, y dos razones por las que lo dejaríamos todo y emigraríamos a otro mundo. A Klendahu, por ejemplo (un planeta de bichos...).



Breakout

- Editor: **Proein**
- Desarrollador : **Morning Star**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1-2**

La última vez que vimos esto daban Espinete por la tele.

Bueno, la parte esa en que la bola rebota encima de la hilera superior de ladrillos sigue siendo buena, y además nos dejan escoger entre que los ladrillos hagan «bip» cuando la bola los toca o que no hagan ningún ruido, pero aun así... *¿Breakout?* Si es de la época en que las órdenes a los videojuegos se tenían que teclear...

Además, la versión que nos ofrecen es muy clásica. Como mucho puedes jugar con dos bolas, o con un bloque de ladrillos que desciende por la pantalla, al estilo de *Space Invaders*, pero aparte de esto poca cosa más hay. Vas moviendo tu raqueta a la derecha y a la izquierda, y el botón B permite acelerarla. Lanzas la pelota contra los ladrillos. Desaparecen. Y eso es todo. Sigue teniendo propiedades adictivas, pero sólo del tipo que gustan a personas que cuando leen mueven los labios. Seguro que los pobres habrán tardado un día entero a programarlo, y la «intro» hace demasiados esfuerzos para parecer interesante.

Sería más convincente como parte de una recopilación «retro» de cinco o seis juegos, pero habiendo juegos como *Zelda DX*, *Harvest Moon* y *Tetris DX* en el mercado, tendría uno que tener unos recuerdos muy especiales del *Thro' the Wall* que figuraba en el casette *Horizon* del Spectrum para plantearse comprar esto. Por supuesto, una buena versión del *Breakout Arkanoid* de Tatio sería un caso diferente. ★



Centipede

- Editor: **Proein**
- Desarrollador : **The code**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Cable de enlace**

Acción retro salida de pesadillas retorcidas.

Juraríamos que la versión de Atari de principios de los ochenta no estaba mal, la última vez que nos la encontramos (en un bar de un pueblo), pero esta réplica encogida no te durará ni diez minutos.

Es que es demasiado simple: un *Space Invaders* campestre. Un ciempiés va bajando por la pantalla mientras le disparas. Van apareciendo también otros bichitos. Caen pulgas plantando setas. Hay arañas que van saltando por la parte de abajo, y hay el gran momento de tensión cuando una babosa cruza la pantalla. No se le puede dar la culpa al poco sentido de realidad que tenían los juegos antiguos pero, a no ser que tengas una pasión por los récords de puntuación, tendrás que forzarte para seguir jugando. El factor nostalgia tampoco es que sea determinante aquí, porque a diferencia de otras compilaciones retro para consola y PC, en este caso no es una reconversión del juego de máquina original, sino una reprogramación, que además comete el error de darte diez espacios para escribir tu nombre cuando consigues una puntuación alta en vez de tres.

El modo para dos jugadores (que incluye una posibilidad de juego cooperativo, si utilizas el cable de conexión) es ya un paso en la dirección acertada, pero lo que tenemos no es ni una reproducción perfecta ni una versión realzada del antiguo juego de máquina. ★



Hexcite

- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador : **Gu Inc**
- Disponible: **Sí** ■ Precio: **4.995**
- Jugadores: **1-2**

Es un puzzle de tablero que consiste en hacer que encajen formas, y que hará que tu Game Boy Color te humille.

Hexcite es una joya de rompecabezas que confirma la máxima «Fácil de aprender, difícil de llegar a dominar». La idea, explicada por un «tutorial» en pantalla, es encajar polígonos de dimensiones variadas en el tablero de juego, ganando puntos cuando los lados de tu pieza coinciden con otras piezas. Como en todos los grandes juegos de rompecabezas, desde *Tetris* hasta *Bust-A-Move*, no suena como gran cosa, pero después de unas pocas partidas ya te encuentras insultando a tu Game Boy por hacerte perder, y vuelves a darle al botón «Start» para volver a intentarlo.

Las cosas se ponen feas a veces, porque ganar significa atrapar a tu contrincante mediante la colocación astuta de formas que limiten sus posibilidades de sumar puntos, y dejarlos con piezas que restan puntos al final de la partida. La presentación es buena, y está lleno de opciones. Puedes jugar contra un amigo (por turnos o con el cable de conexión) o contrarreloj, y hay un modo de práctica que te muestra las tácticas que necesitarás para ganar a tu escurridizo contrincante electrónico.

Aunque no es un juego que puedas pillar en cualquier momento y ponerte a jugar sin más, como *Tetris*, *Hexcite* es un rompecabezas excelente que te dará dolor de cabeza y hará que saques la lengua de tanta concentración que necesitarás para decidir cuál será tu próxima jugada. ★★★★



Loony Tunes

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador : **Sunsoft**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1**

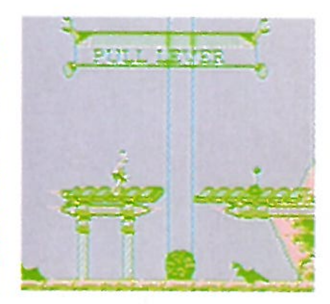
Infogrames nos trae los nombres más conocidos de la Warner a la Game Boy.

Son el Pato Lucas, Porky, el Correcaminos, el Demonio de Tasmania, Bugs Bunny y el mal aprovechado Speedy González, con personajes secundarios incluidos, como Elmer y Yosemite Sam.

Los personajes se parecen a los de los dibujos animados, y hay variedad en lo que tienes que hacer. Los niveles a base de plataformas copian mucho de *Mario*, que es una cosa buena, dada la poca imaginación de los juegos de saltitos de la Game Boy, carreras, techos con púas que se caen y momias egipcias que silban. Lo que es importante es que los controles son precisos y responden, o sea que sólo puedes echar las culpas a tu propia «patosidad» cuando el Pato Lucas no consigue aterrizar sobre la espalda de un pollito gigante.

El desarrollador Sunsoft tampoco ha tenido miedo de ir más allá de las plataformas clásicas. La sección de Porky es un *shoot 'em up* de pantalla de *scrolling*; como Piolín tu misión consiste en escapar de las garras del gato y hacerle caer en alcantarillas.

No impacta en cuanto al color, pero hay un número suficiente de tonalidades diferentes como para mostrar la Warner en toda su gloria, especialmente en los niveles de plataformas. Un ejemplar delicioso. ★★★★



Oddworld Adventures

- Editor: **NSC/GT**
- Desarrollador : **Saffire**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1**

¡Canta! ¡Se tira pedos! ¡Pone de los nervios! Abe nos transpone sus peores hábitos a la plancha de diversión púrpura.

Cuando lo que tienes es un juego de plataformas en 2D, aun tratándose de uno con tantos decorados como *Abe's Odyssee*, la probabilidad de una buena reconversión al Game Boy son altas. Algunas de las cosas que hicieron del pequeño luchador por la libertad llamado Abe un héroe en PlayStation —animación de primera, fondos suntuosos y escenas dignas de un Oscar— han sufrido pérdidas, como cabía esperar, pero aún queda mucho de la versión original que hace que esto sea un juego entretenido, a la vez que complejo.

Hasta puedes tener una versión reducida de sonido, donde Abe silba melodías y —poniendo a prueba los altavoces del Game Boy— se tira pedos para completar los rompecabezas.

El estilo del juego es parecido al del original en todo momento. Jugando como el personaje Abe puedes tomar posesión de Sligs enemigos, pasar desapercibido por delante de Paramites andando de puntillas, y darle a manivelas para abrir puertas, en una serie de etapas a resolver bien diseñadas. Desgraciadamente, el factor frustración conocido de todos los veteranos de *Oddworld* se hace notar aquí también. Con vidas infinitas la muerte se encuentra a cada esquina, y estás forzado a rehacer los mismos trozos que ya has hecho.

Teniendo en cuenta cómo son los juegos de plataformas para la Game Boy, esta oferta de colores verdosos y grises es bastante ambiciosa y consigue meter el mundo extraño de Abe en un trozo de plástico del tamaño de una máquina de afeitar. ★★★

Pump Action Gun

■ Para: **PlayStation**
■ Precio: **4.500 pesetas**
■ Distribuye: **Guillemot**

■ La originalidad es algo que nos gusta a todos, pero cuando se trata de accesorios para juegos lo más importante es que sean lo más eficaces posible. Y esto es aplicable a las pistolas de luz (es divertido tener en las manos una que tenga forma de clarinete, pero no durarás mucho si no te permite que dispares con precisión y tardas una hora en recargarla). Esta pistola de Guillemot es parecida a la mayoría de las pistolas de luz que hay en el mercado, y ofrece las mismas prestaciones (disparo automático, cargado mediante desliz de la parte superior, cargado automático y una serie se botones a los que puedes asignar la función que quieras), pero a la vez es muy precisa y asequible.

El gatillo va un poco duro y no es demasiado realista, y los botones se encuentran en posiciones un poco incómodas, pero de todas formas este producto es una compra recomendable. ★★★★

Stingray 64 Controller

■ Para: **N64** ■ Precio: **6.990 pesetas**
■ Distribuye: **Herederos del Nostromo**

■ Es bien conocido lo quisquillosos que son los de Nintendo con el tema de copiar el diseño de su controlador oficial (a diferencia de Sony, que cuando alguien copia su diseño a la perfección, se limitan a mirarlos con mala cara). Thrustmaster está al borde de meterse en problemas con el Stingray, pero por lo menos no se trata de una imitación cualquiera. De hecho, el Stingray es más macizo y pesado que el joypad oficial, aunque no tan cómodo de agarrar.

Hay los típicos (e inútiles) botones de «lento» y «turbo», y todos los controles normales funcionan bien. Puede parecer una nave espacial salida de *La guerra de las galaxias*, pero seguro que no sentirás ningún tipo de vergüenza de tenerla enchufada cuando tus colegas se pasen por tu casa.. ★★★★



Wheel 64

■ Para: **N64** ■ Precio: **9.990 pesetas**
■ Distribuye: **New Software Center**

■ Es un volante mono, que encaja muy bien con el estilo de la N64. Y de hecho, ASCII recomienda que se utilice sobre todo con los juegos *Mario Kart 64*, *Didddy Kong Racing* y *F-Zero X*. El Wheel 64 funciona suavemente en estos tres juegos, reflejando a la perfección la naturaleza resbaladiza de los corredores de estilo de dibujos animados. Es ligero y cómodo de utilizar, bien sea sobre las piernas o sobre la mesa, y se puede colocar en posiciones diferentes. El uso de interruptores de «hold» hace que sea posible jugar con una sola mano (va bien si necesitas tener dedos libres para disparar).

La parte negativa es que con juegos de simulación de carreras como *F1 World Grand Prix* no da tan buen resultado, pero después de todo hay que tener en cuenta que no se diseñó para ese tipo de juegos. ★★★★



Race Leader Force Feedback Wheel

■ Para: **PC** ■ Precio: **23.990 pesetas**
■ Distribuye: **Guillemot**

■ Para empezar, cuatro cosas sobre los pedales. Ya de por sí sentarse frente a un PC con un volante delante de ti es una idea un poco rara. Pero si lo vas a hacer, por lo menos vale la pena que tengas unos buenos pedales para que puedas tener la sensación de estar conduciendo un coche de verdad. Normalmente, los pedales no son más que un trozo de plástico cutre que se incluye de mala gana dentro de la misma caja de cartón del volante, casi como si los fabricantes esperasen que la gente los tire junto con los envoltorios de porexpán. Aquí el caso es muy diferente. ¡La plancha de los pedales no se mueve! ¡Los pedales son sólidos! ¡Responden a la presión!

Una vez superado este primer momento de fascinación, te quedas un poco decepcionado por el volante en sí. El control es algo rígido, el ángulo en el que se encuentra el volante un poco incómodo e, inexplicablemente, ninguno de los botones están etiquetados, complicando la configuración más de la cuenta. Responde bien a los efectos de impacto, pero no es el mejor de su gremio. ★★★



ShockHammer Dual Shock Pad

■ Para: **PlayStation** ■ Precio: **6.990 pesetas**
■ Distribuye: **Herederos del Nostromo**

Pocos joypads que intentan competir con el modelo del joypad oficial de la Sony salen victoriosos, pero el ShockHammer ha vencido allí donde los otros fracasaron. En vez de copiar la forma tradicional a modo de imitación barata, Thrustmaster ha apostado por algo completamente diferente. De hecho, el ShockHammer es muy parecido al nuevo joypad de lA Dreamcast de Sega, en el sentido de que puedes tener la palma de la mano contra los lados del control para agarrarlo de forma mucho más firme. Esto hace que el acceso a los botones de arriba sea un poco más difícil (aunque en los *beat 'em up* en los que no hagan falta, el ShockHammer te permite un control perfecto). Además, el color azul oscuro es más presentable que la mayoría de tonalidades horrorosas en las que normalmente nos llegan los joypads. Puede que el joypad de Sony siga siendo tu preferido, pero vale la pena al menos probar una vez el ShockHammer. ★★★★

V3 Racing Wheel

■ Para: **PlayStation** ■ Precio: **12.000 pesetas**
■ Distribuye: **Interact**



■ El reto de crear el volante de carreras perfecto para Playstation sigue en pie, pero el V3 no se acerca a esta meta. En un primer momento, parece responder de forma sensible y realista, pero al cabo de poco rato ya empieza a mostrar los mismos problemas que los volantes anteriores. Si sabes conducir sin salirte nunca de la pista entonces el V3 no presentará ningún fallo, pero a la que no calcules bien una curva o sin querer te des contra otro coche, empezarás a dar vueltas y te resultará imposible, por mucho que te esfuerces, volver a centrarte en la pista. Acabarás perdiendo el control y, por consiguiente, abandonando la carrera.

La altura y el ángulo del volante se pueden ajustar, pero a no ser que tengas un cuerpo de forma muy extraña no te hará ninguna falta alzar su posición. Los botones también se encuentran en sitios algo molestos, hecho que queda compensado por unos pedales excelentes, pero si juegas a un título de carreras donde también tengas que disparar, tendrás que reconfigurar los botones. ★★★



Cyber Shock Pad

■ Para: **PlayStation** ■ Precio: **3.995**
■ Distribuye: **Blaze**

■ La mayor parte de los joypads para la PlayStation de compañías asociadas tienen un aspecto pobre y no son agradables de tener en las manos. El Cyber Shock consigue más o menos superar estos fallos típicos, pero no deja de ser bastante superfluo. En vez de copiar el diseño del original de la Sony, Blaze ha apostado por una forma innovadora. El D-pad y los botones de funciones se encuentran más juntos de lo normal, y en posición diagonal. En el caso del D-Pad la idea parece ser la de facilitar el control y hacerlo más fluido. El problema está en que cuando en un juego tienes que diferenciar el axis horizontal del vertical se puede volver complicada la cosa. También encontrarás que los juegos en que utilizas de forma constante los botones superiores harán que tus manos te duelan al cabo de poco rato, y te verás haciendo verdadero esfuerzos para ajustarte al diseño poco ergonómico de Blaze. ★★

Formula Race Pro

■ Para: **PlayStation/N64** ■ **17.990 pesetas**
■ Distribuye: **Herederos del Nostromo**

■ Hoy en día raras veces juega uno a juegos de consola sentado en una mesa de oficina. Esto es lo que hace que el diseño de la mayoría de volantes sea frustrante, y que el diseño ergonómico del Formula Race Pro sea de agradecer, ya que te lo puedes poner sobre las piernas sin perder control.

Basado en buena parte en el excelente Formula Sprint PC Wheel —pero con cambios en la posición de los botones para adaptarse tanto a los usuarios de la Playstation como a los de la N64— es un volante que por su combinación de peso, sensibilidad y muelles lo convierte en el mejor que hay en estos momentos para consola (aun teniendo en cuenta su elevado precio). Lo único malo son los pedales, que son diminutos y poco consistentes, y más de una vez acabarán saliendo disparados por el suelo durante una carrera trepidante. ★★★★

Film del mes

RISAS AMARGAS



■ El Gran Wyoming y Santiago Segura, haciendo lo que mejor saben.

Muertos de risa

■ Director: **Álex de la Iglesia**
■ Intérpretes: **Santiago Segura, El Gran Wyoming, Álex Angulo**

Como la limonada desbravada: ácida pero sin chispa. Así nos llega una de las películas de año.

El cine va tan *bien* en España que hay estrellas cuyos proyectos nacen y crecen a la vista del público. Hace unos años, esto sólo pasaba con Pedro Almodóvar. En la actualidad, directores como Álex de la Iglesia o Juanma Bajo Ulloa disfrutan de tal éxito que sabemos el nombre y sexo de sus criaturitas antes del alumbramiento. Esto es ciertamente algo muy positivo, pero sería preferible que semejante bombo publicitario no culminara en una cierta decepción al apreciar el resultado final.

Segundo fin de semana de marzo. Haces cola para ver por fin *Muertos de Risa*. Cartel inmejorable con dos de las más grandes estrellas multimedia del país, una historia interesante y un director cachondo que sabe lo que hace ... Te gastas unas monedas en las palomitas y te sientas, ansioso, en tu butaca. ¿Y qué te encuentras? Un trabajo de producción impecable y unos actores inspirados; pero, ay, le falta ritmo y muchos de los gags son tan previsibles que te ríes antes de que hayan empezado siquiera. Álex de la Iglesia contaba con los ingredientes apropiados para cocinar un gran plato adaptable a la mayoría de los paladares, pero algo falló. ¿La frescura de la idea? ¿El punto de cocción? ¿La velocidad y atención de los camareros?

Nino y Bruno son los típicos payasos de toda la vida, el listo y el tonto, pero aquí se cuenta su historia desde bambalinas. De este modo, pueden retratarse los odios y las envidias que hacen mella en su relación. Su vida artística discurre en perfecto paralelismo a la realidad política del país que habitan, España. En sus reacciones encontramos desde la alegría de la transición hasta el profundo individualismo de nuestros días, pasando por el caos del golpe de estado.

En cualquier caso, *Muertos de Risa*, como cualquier película de los «amiguetes», cuenta con un universo propio impagable que surge de las vivencias de los niños y adolescentes de la transición y con las que se identifica buena parte del público. ¿Quién puede permanecer impasible ante una recreación del *Un, dos, tres* o un cameo de José María Íñigo o Uri Geller? La banda sonora también es importante: la *Noelia*, de Nino Bravo, o el *Rumore* de la Carrá versionado por Santiago Segura y El Gran Wyoming espantarán cualquiera de tus males. ★★★ **M.Carmen Sánchez**



Shakespeare in Love

■ Director: **John Madden**
■ Intérpretes: **Gwyneth Paltrow, Joseph Fiennes**

■ Hay que admitir que la idea es ingeniosa: la historia de Romeo y Julieta de Shakespeare le sucede en la vida real al escritor mientras la escribe, de forma que los sucesos reales van determinando la configuración de la obra, y obra y realidad se influyen mutuamente. La Academia reconoció este hecho y por eso otorgó una estatuilla a Tom Stoppard, autor de guión tan inspirado. La película también recibió un Oscar a la mejor película, cosa que no gustó a los críticos, y tienen razón: ¿cómo puede ganar en concepto de mejor guión y mejor película sin ganar por mejor director?, pues para que un guión muy bueno se convierta en una película muy buena hace falta la mano de un muy buen director. Pero así es la vida hollywoodiense...

En suma, una historia bonita, hasta entrañable, pero que no te cambiará la vida. No te irás del cine pensando durante horas sobre la película; más bien la habrás olvidado ya cuando llegues al bar de la esquina. Pide un café con leche y sumérgete en la lectura de *Romeo y Julieta*. ★★★
Àlex Guardiet

Video

LOS AMANTES DEL CÍRCULO POLAR
España, 1998

■ **El cuarto largometraje de Julio Medem y único filme español que participó en el Festival de Cine de Venecia '98, llega a tu videoclub después de un éxito desigual por España y diversos certámenes internacionales.**

Las miradas que intercambian los niños Otto (Fele Martínez) y Ana (Najwa Nimri) a la salida de la escuela serán el inicio de una reacción en cadena del factor casualidad, aparente hilo argumental de esta dramática historia de amor. En el Círculo Polar Ártico, y por extrañas coincidencias, la pareja se encontrará diecisiete años más tarde, en *Finlandia*, cada uno frente al espejo de sus ojos. Los acontecimientos se suceden atropelladamente en un ambiente frío en paisajes, emociones y diálogos, lo que nos recuerda por contraste el anterior filme de Medem, *Tierra*, donde la calidez se apodera de la imagen. Pero la continuidad con sus trabajos previos aparece en esa pregunta obsesiva que los recorre, pregunta que nunca es pronunciada porque se sobreentiende.

La duración de la película podría reducirse a unos pocos minutos, pero Medem consigue alargar el relato de una relación sentimental silenciada construyendo una compleja trama argumental mediante un *flashback* continuo; la narración llega al espectador a través de la voz en *off* de Ana y Otto, alternadas por fundidos en blanco. En definitiva, el guionista Medem sale airoso de las múltiples acrobacias a que somete su historia, pese a que a veces sea difícil seguir sus huidas del tiempo real, por otro lado tan propias de su peculiar obra cinematográfica.
★★★ **Isabel Graupera**

BLADE
EE. UU., 1998

■ Desde que en el año 1922 se rodara *Nosferatu*, una de las primeras versiones cinematográficas de la novela *Drácula*, del irlandés Braham Stoker, la lista de filmes protagonizados por vampiros diversos es interminable. Hasta el mundo del cómic se ha atrevido con estos personajes de ficción y, cómo no, la editorial norteamericana Marvel Comics no desaprovechó la ocasión de ofrecer a sus lectores de la década de los setenta una versión modernizada del personaje de Stoker. La serie de cómics se llamó *The Tomb of Dracula* y uno de sus personajes principales fue Blade (Snipes en la película), una especie de híbrido medio humano, medio vampiro que lucha contra su propia condición para vengar su trágico destino, y acabar con la creciente tribu de criaturas nocturnas que aterroriza a ritmo de *house* a los ciudadanos de la Nueva York de principios del tercer milenio.

Stephen Norrington, experto en efectos especiales, aceptó el encargo del propio Snipes para rodar esta profecía vampirica. Al estilo de la Cosa Nostra, un consejo de dráculas arios decide el futuro de la comunidad chupasangre; pero hay divisiones internas. El resultado es una cinta que en sus momentos cumbre tiene todos los números para ser premiada en un certamen *gore*. Por cierto, no te pierdas el guiño que te tiene reservado el final... ★★ **Isabel Graupera**

HORIZONTE FINAL
EE. UU, 1997

■ Crónica de la operación de rescate de la nave que pone nombre al film y que es el invento más importante en la carrera del científico William Weir (S. Neill), quien consigue burlar las leyes espacio/tiempo, reduciendo así las distancias interestelares. La acción se sitúa en el año 2047, siete años después de que la nave y su tripulación desaparecieran en su primer viaje. El equipo de rescate, capitaneado por Miller (L.Fishburne), no sólo consigue encontrar al Event Horizon, sino que dará con un hallazgo totalmente inesperado en un lugar no registrado.

Las situaciones y escenografía de *Horizonte Final* te resultarán muy familiares, ya que los antecedentes cinematográficos son abundantes: desde los clásicos *2001: Una odisea del espacio* o *Alien, el octavo pasajero*, hasta ejemplos propios del género de terror, como *El resplandor* o *Hellraiser*. Lo mejor de *Horizonte Final* son sus intérpretes, que mantienen la tensión asfixiante a lo largo de la película.
★★ **Isabel Graupera**



¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

Album del mes

CALVOS AL PODER



The Middle Of Nowhere

■ **Orbital**
■ **The midddle of nowhere**
■ Sello: **FFrr**

Hace diez años, Orbital presentó Chime. Diferente, hipnótico y muy atractivo, pocos hubiesen apostado por éxito a largo plazo para un lanzamiento de algo que aún no tenía nombre aquí, pero que fuera servía para grandes fiestas rave.

Desde entonces, Orbital, el grupo sin presencia (dos calvos adoradores de las lucecitas electrónicas), se ha convertido en una de las más fuertes presencias pop. Pese a su poco éxito aparente en nuestro país, en el suyo (Inglaterra) son figuras de talla comparable a la de los U2 u Oasis. *The Middle Of Nowhere* tiene tanto en común con Radiohead como con el sonido de las noches discotequeras ibicencas. Pese a que si intentas bailar a su son parecerás al borde del coma etílico, su dominio de los ritmos es apabullante y en él radica el secreto de su poderío.

The Middle Of Nowhere es más optimista que su anterior trabajo, *In Sides*. «Way Out» nos introduce en el álbum con un redoble sinfónico que da paso a los sonidos cálidos y sintéticos que caracterizan el grupo. La música de Orbital sigue siendo distinta a todo lo anterior, pero tan fiel a sí misma que te preguntas si sólo tienen acceso a un equipo de grabación. Su uso y abuso de los samplers y sintetizadores es proverbialmente exhaustivo.

«I Don't Know You People», el primo cabreado de «Satan» es el único momento abrasivo, pero es de una malicia infantil, más que amenazante. Un humor esquivo subyace tras la aparente seriedad del álbum. Cuando Orbital intenta hacer una canción *de verdad*, «Autumn», el resultado suena parecido a Tori Amos. Cuando juntan sus voces y éstas retumban en las paredes, el resultado es más insulso, como en «Nothing Left».

Hay tanta profundidad en «The Middle of Nowhere» que su conversación te entretendrá durante semanas sin el menor asomo de aburrimiento. ★★★★



El Chaval de la Peca

■ **El chaval de la peca**
■ Sello: **WEA**

■ Este año, el *revival* y lo *retro* están más de moda que nunca. A lo largo y ancho del planeta vemos regresos como el de Blondie, o el de la música y la estética de los 70 y los 80, a raíz del estreno de los filmes *Velvet Goldmine* y *54*. Nosotros no podíamos quedarnos atrás y, haciendo gala de nuestra vena más hortera, hemos encumbrado a las listas de ventas este puñado de clásicos increíbles —en el sentido más amplio del término—, engendrados por el star system patrio de las pasadas décadas: «¿Y cómo es él?» de Perales, Tómbola de Marisol o «Soy minero» de Antonio Molina brillan aquí con más luz que nunca.

Pero que nadie piense que el Chaval es un oportunista sin talento; tras la máscara encontramos a Marc Parrot, *enfant terrible* que cautivó a la crítica más estricta hace unos años.

Un disco impagable que cuenta con la versión de *Libre* de Nino Bravo que aparece en uno de los mejores anuncios de la temporada. Fiesta, alegría y buen rollo. ¿Alguien da más?

★★★ **Xavi Lezcano**

Fat Boy Slim



■ **You've come a long way, baby**
■ Sello: **Skint**
■ ¿Qué mejor que la banda sonora de *Rollcage* y *FIFA '99* para el estreno de la sección de música de *Top Juegos*?

Somos conscientes de que el disco tiene una temporadita. *The Rockafeller skank*, fusión perfecta de música *dance*, sonidos electrónicos y bases *hip-hop* cautivó a medio mundo hace ya algunos meses. Pero Fat Boy Slim sigue de absoluta actualidad gracias al lanzamiento del tremendo *Praise you* como nuevo sencillo y a la omnipresencia que le dan al chico de moda sus remezclas de otros *hits* del momento (¿quién no ha bailado sus versiones de «Brimfull of Asha», de Cornershop, o «Body movin'», de Beastie Boys)?

Ésta es la biografía actual de nuestro *hooligan* favorito, pero tras su curioso seudónimo se esconde el incombustible Norman Cook. ¿Recuerdas Housemartins? Pues todo empezó allí, con aquellas canciones medio *a capella* que vendieron millones de discos. Eran buenos y tenían unas excelentes canciones, tanto que el bicho raro de Norman dio por finiquitado al grupo tras decidir que jamas podrían superar aquella obra. En ese momento, se dejó abducir por la simpática sonrisa del *acid-house* y trasmutó en Beats International, marcando unas pautas más rítmicas que definirían su futuro. Tras esto fundó Freak Power, fabrica de ritmos sin fin que saltó a la fama gracias a un anuncio de tejanos que contenía «Turn on, turn in, cop out».

Esta entrega se nos presenta no como un conjunto de canciones independientes, sino como una sesión de discoteca en la que los temas se engarzan sin interrupción. Nos encontramos ante un gran disco que derretirá el suelo de cualquier pista de baile. Pirotecnia rítmica, *samplers* y gran variedad de sonidos consiguen en conjunto un disco felizmente complejo, creado para excitar el cuerpo y la mente. ★★★

Xavi Lezcano

Ani Di franco

■ **Up up up up up up**
■ Sello: **Righteous Babe Music**



Esta prolífica artista de Buffalo está consiguiendo llegar tan arriba como indica su último título. Puede que algunos aún no la conozcáis, pero grandes figuras como el artista anteriormente conocido como Prince besan el suelo que ella pisa. Y no es para menos, porque esta *self made woman* ha conseguido ya todo lo que una *outsider* insobornable puede conseguir. En *Up x 6* el ya iniciado encontrará todos los elementos que han definido su estilo a lo largo de los años, pero esta vez con un envoltorio bastante más suave y tranquilo, y con una Ani arropada por su banda en casi todos los temas. En sus discos se dan cita la alegría más salvaje y la tristeza más profunda, el amor y la soledad. Sensible pero no sensiblera, forma parte de ese restringido grupo de artistas —junto con Ben Harper o el fallecido Jeff Buckley—capaces de desbordar ríos de sentimientos.

Siguiendo su evolución hacia músicas más alegres y menos *folk* ha facturado un excelente disco que supone una madurez tanto musical como personal, y que alcanza sus momentos más brillantes en «Angry anymore o Come away from it». ★★★

Xavi Lezcano

Blur



■ **13**
■ Sello: **Emi**

Damon y compañía saben que los grandes discos de la historia fueron discos difíciles e incomprendidos en su momento a los que el tiempo ha dado la razón. Tras vender su alma al diablo de la comercialidad, Blur busca una vida más allá de las listas de ventas. Quieren pasar a la posteridad como grupo de calidad y no como un mero fenómeno de fans.

13 representa un paso más en el camino hacia la inmortalidad que emprendieron con su disco *Blur*. Aquí los temas son demasiado largos para las radiofórmulas, demasiado complejos para las fans hiperhormonadas. Incluso el adelanto, «Tende»r, sería un bombazo comercial de no durar ocho minutos.

El conjunto, que supone una apuesta por el *techno* —de hecho, el álbum está producido por William Orbit (Madonna, Pet Shop Boys)—, es como una batidora donde encontramos desde *gospel* hasta *noise* pasando por sonidos punk. De todas maneras, pese a la anticomercialidad de *13*, Blur guarda un as en la manga, «B.L.U.R.E.M.I», que puede suponer lo mismo que «Song 2» para su anterior disco: ventas, muchas ventas. ★★★ ★

Xavi Lezcano

Lenny Kravitz



■ **5**
■ Sello: **Miss Bessie Music/Wigged Music**

Desde que en 1987 Virgin America lanzó su primer LP, *Let Love Rule*, la carrera de Kravitz se ha debatido entre la búsqueda del reconocimiento artístico y las concesiones a la comercialidad (la mismísima Madonna incluyó en su *The Immaculate Collection* un tema del artista que pronto llegó al número uno de las listas americanas: el sensual «Justify My Love». Desde entonces, Kravitz ha publicado otros cuatro elepés de éxito desigual. El último, *5*, ha llegado precedido de una fortísima campaña promocional. Por una vez, la parte musical está a la altura de la inversión publicitaria: a las ya tradicionales influencias de Cream, Traffic, Eric Clapton, Prince y el sonido Motown, cabe sumarle arriesgadas incursiones en terrenos propios del *dance*, por ejemplo, en la futurista *Black Velveteen*.

Los más críticos le acusan de plagiar estilos y épocas doradas de la historia del rock. Pero, ¿cuántos músicos tocan impecablemente casi todos los instrumentos de su disco y se hacen cargo de la producción artística, amén de algo tan complejo como las mezclas? Kravitz lo ha hecho siempre. ★★★

Lluís Burillo



Compás de espera
TOP JUEGOS
En junio...
Los amos de la pista
Desde el formidable realismo de *Gran Turismo* hasta las emociones futuristas de *WipEout*, desde la comicidad de *Mario Kart 64* hasta la autenticidad de *Grand Prix Legends*... El género de carreras proporciona algunas de las experiencias más intensas del mundo de los juegos.
Enciende el motor
La carrera ha comenzado. Una plétora de nuevos títulos se disputan la copa al Mejor Juego de Carreras del Mundo.
El próximo número pilotaremos los grandes aspirantes: *Driver, V-Rally 2, Le Mans 24 Hours, Monaco Grand Prix, Ridge Racer 4, WipEout 3* y *Gran Turismo 2*.
Reserva tu ejemplar de Top Juegos 2 ¡ya!



«Snake prefiere las canciones con mensaje positivo más que las canciones de amor. Seguro que en medio de las peleas canturrea mientras carga su arma.»

Hideo Kojima, Tokio

Hideo Kojima

El hombre de Konami tras Metal Gear Solid nos habla de los peligros del tabaco, del karaoke y de por qué no invitan a fiestas a Solid Snake, pese a que le gustan las canciones de Burt Bacharach

Top Juegos le pilló en el Tokyo Games Show y le interrogó acerca de su obra maestra y de su protagonista... Hideo Kojima es el productor del bombazo de Konami Metal Gear Solid. Tras su estreno en Japón, el pasado otoño, varias revistas lo calificaron como «el mejor juego PlayStation de la historia». Se está vendiendo a capazos. Consecuencia: el señor Kojima empieza a sentirse como una estrella de rock en su Tokyo natal.

Te has convertido en una celebridad en Tokyo. ¿Te gusta?

Hace ya un mes que *Metal Gear Solid* salió a la venta aquí y ahora puedo relajarme un poco, caminar por las calles y observar lo que me rodea. Cuando un juego que yo he diseñado sale a la venta, me preocupa mucho lo que la gente piense de él. Me pongo muy nervioso... ¡Ahora soy yo el que camina por la calle y pone nerviosa a la gente!

¿Te han acosado los fans japoneses?

Había un tipo que trabajaba en el Ejército de Autodefensa Japonés que me mandó un montón de fotos suyas sin camiseta posando como un modelo con una pistola en su mano. Eran un disparate. En su carta había escrito: «Úsame como Snake» y empezaba a explicar lo apropiado, físicamente, que era para encarnar al protagonista. Por suerte, no todos los aficionados a los videojuegos son iguales.

¿Has estado muy implicado en el desarrollo de la versión europea de Metal Gear Solid?

De hecho, sólo hemos traducido el juego desde el japonés y lo hemos convertido de NTSC a PAL. No hemos añadido nada nuevo, sólo pequeños retoques. Los jugadores japoneses y los occidentales esperan cosas distintas en cuestiones como la dificultad de los niveles, por ejemplo.

Anda hombre, ¿estás llamando ineptos a los jugadores occidentales?

No, no, al contrario. En realidad, las versiones japonesas son más fáciles. Están acostumbrados a juegos sencillos, a acabar todo lo que empiezan. Creo que te acostumbras a los juegos como lo haces a los coches. Si estás familiarizado con cambios de marchas muy duros, no te sientes cómodo con un cambio de marchas más ligero. Es decir, que los jugadores americanos y europeos no se sentirían satisfechos con la baja dificultad de los juegos japoneses.

Hay muchos jugadores españoles que estaban tan ansiosos por probar Metal Gear Solid que han compraron la versión japonesa de importación. Dado que el conocimiento del japonés es escaso entre ellos, ¿cuánto se han perdido?

No entenderán ni el argumento ni el diálogo que hay dentro del juego. De todos modos, la verdadera diversión del juego radica en ir por ahí fisgando, escondido y arrastrándote. Y esto no necesita traducción. Y el mensaje del juego -antibélico, antiarmas nucleares- es muy sencillo y fácil de entender.

¿Antibélico? Snake es violentísimo. ¿Crees que es un tipo amable con el que conversar en un bar?

Es difícil de decir. Hemos intentado no darle demasiado carácter, porque queremos que los jugadores se identifiquen plenamente con él. Snake no es como una estrella de cine. No es alguien a quien observas, es alguien cuya personalidad asumes. Ser Snake da a los jugadores la oportunidad de convertirse en héroes.

Muy bien, el tipo es un misterio, pero déjanos darle algunas pinceladas de color. ¿Qué cantaría en un karaoke?

Si no tuviese más remedio que hacerlo, escogería algo parecido a *Gotas de lluvia sobre mi cabeza*, la canción de Burt Bacharach que aparecía en *Dos hombres y un destino* y cantaba BJ Thomas. Apenas musitaría la canción, no serían más que murmuros. Snake prefiere las canciones con mensaje positivo más que las canciones de amor. Seguro que en medio de las peleas canturrea mientras carga su arma.

Espera y verás

■ Es bastante frustrante tener que esperar medio año para que nos lleguen las conversiones de los juegos a Europa, pero podría ser peor. ¿Te imaginas ser un fan a muerte de Snake y haber aguardado diez años esta tercera entrega de la serie *Metal Gear Solid*?

El *Metal Gear* original salió en 1987 y también lo produjo Hideo Kojima. Su soporte fue la fracasada MSX2. Nintendo se aseguró rápidamente la conversión a su NES y disparó la popularidad del juego. Su secuela, *Solid Snake*, se presentó al año siguiente con un éxito apabullante. Y luego el silencio. Kojima se dedicó a otros proyectos Konami, como *Snatcher* y *Policenauts*. Parecía que Snake se había retirado...

... pero no. Kojima sólo estaba esperando la tecnología gráfica adecuada a las necesidades que planteaba la idea que tenía en la cabeza para la continuación, *Metal Gear Solid*. «Tengo montones de ideas e incluso ahora hay varias cosas que quiero hacer y que no es posible con la tecnología de la que disponemos».

¿Invitan a muchas fiestas a Snake?

Snake no es muy sociable, pero quiere ir a las fiestas. Le invitan a menudo y el acepta encantado. De todos modos, es el típico que se queda en una esquina y observa a la gente, envidioso de su diversión.

Ya vamos sabiendo más cosas. Además fuma, fuma muchísimo. ¿Fue difícil meter cigarrillos en el juego? Seguro que hay gente a la que no le ha gustado ni un pelo.

La gente de nuestra generación ha crecido con aquellos personajes tan duros de las películas de espías que fumaban y llevaban gabardina. Es lógico que Snake haga lo mismo en el juego. No tuvimos ningún problema con Konami porque avisamos al jugador que fumar es perjudicial. La barra de vida de Snake desciende siempre que se fuma un pitillo.

¡Parece que fumarse un paquete de los cigarrillos de Snake equivalga a una bala en la cabeza! Desde luego son peligrosos...

No es tan malo, no se va a morir por fumar. Si su barra de vida está por acabar y enciende un cigarrillo, ésta no se agota. Planeamos incluir más cigarrillos en el juego. Había un momento en el que estabas atrapado en una habitación sin salida. El truco era hacerse amigo del guardia ofreciéndole un pitillo. Al final no lo incluimos.

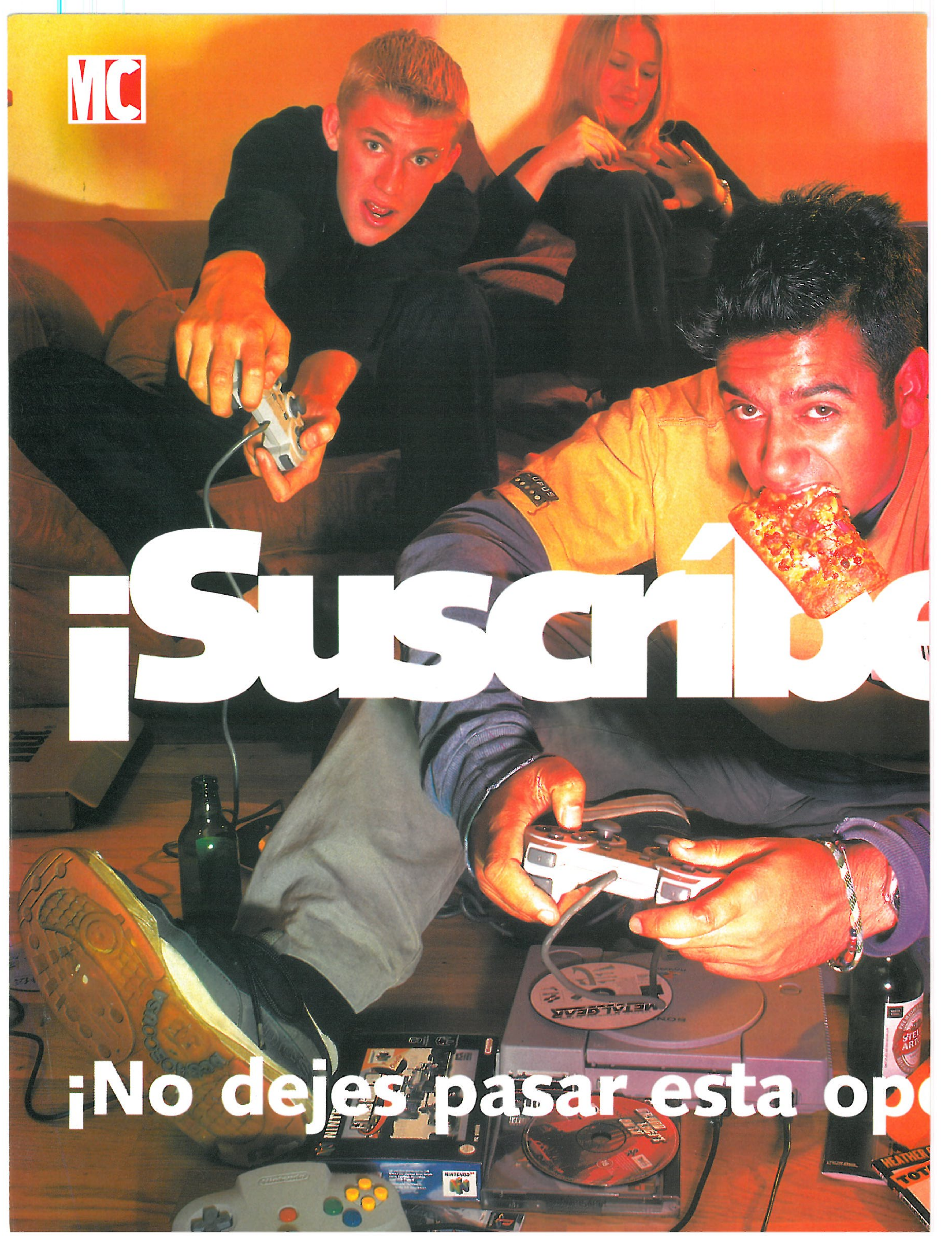
¿Qué juegos te han marcado?

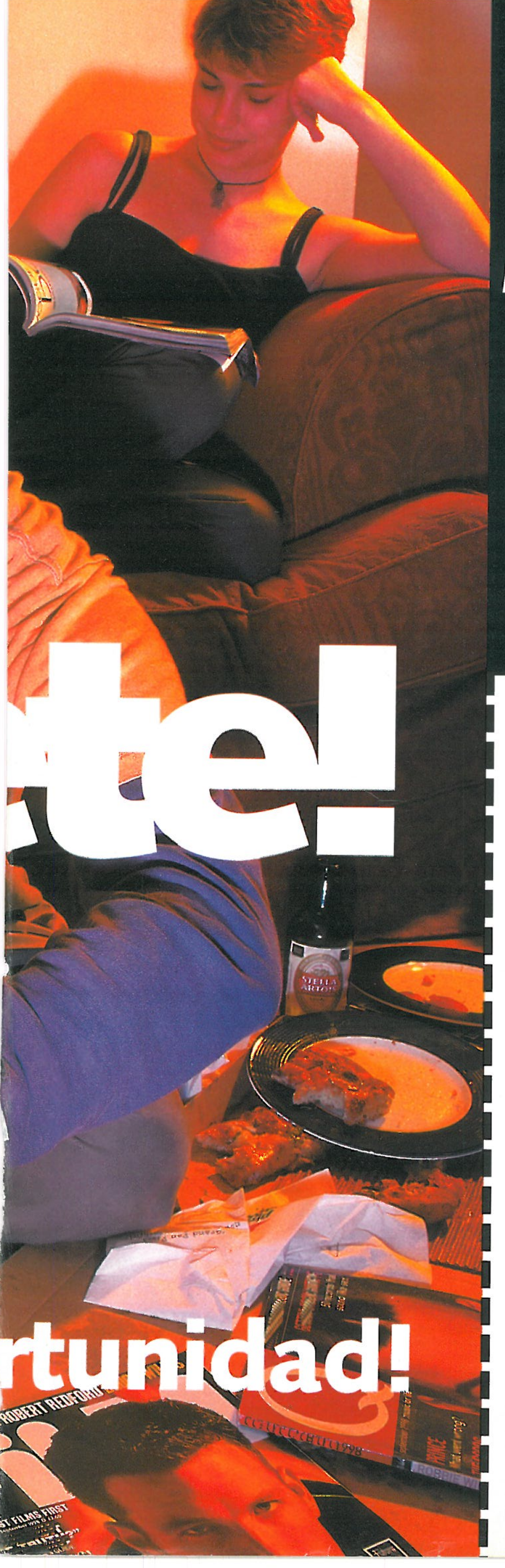
Super Mario Bros, *Murder in the Portal*, que es un juego de aventuras con texto, y el *shoot 'em up Xevious*.

¿Han influido mucho estas experiencias tempranas en el modo en que ahora te acercas a los videojuegos que tú desarrollas?

Estoy bajo la influencia de muchas cosas, pero está claro que estos primeros juegos siempre marcan. *Super Mario Bros* me enseñó lo que un juego de acción debe ser. *Murder in the Portal* demuestra que se pueden mezclar una gran jugabilidad con un fuerte argumento. Para acabar, Xevious es la prueba de que puedes crear un universo completo en el que un juego tiene lugar. He intentado mezclarlo todo en *Metal Gear Solid*.




MC
¡Suscribe
¡No dejes pasar esta op
METAL GEAR
NINTENDO 64



Suscríbete a TOP JUEGOS

¡Ahórrate una pasta ! (¡Y un disgusto!)

Ni el encantamiento más poderoso de Aramis Fuster podría evitarlo. El fin del mundo está cerca. Por suerte, el gran cataclismo no te pillará desprevenido: hace 15 años empezaste a escarbar el suelo de tu cuarto con una cucharilla. Ahora tienes un refugio antinuclear del tamaño de un estadio, y provisiones para los 50 años siguientes a la gran mascletá.

Sólo te queda una cosa por hacer: suscribirte a Top Juegos, la única revista de videojuegos que llegará puntualmente a tu buzón mientras el mundo exterior se consume en el fuego radiactivo.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas. Resto del mundo: 6.685 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.º:...............

Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.º ☐☐☐☐ (clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (clave y nº de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

........................, a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

El corazón en un puño

Rememora | **Neil West**

Más listo que nadie

Doom II enseña que saber perder el tiempo puede ser (a menudo) una virtud.




Cuando alcancé el nivel «Tricks 'n' Traps» de *Doom II*, ya sabía que la mejor estrategia posible en el juego era ir a toda velocidad disparando como un loco a toda potencia. De hecho, era la única que funcionaba. No importaba si tenía una sierra eléctrica, nudilleras de metal, una escopeta de dos cañones o un lanzacohetes. Nada conseguía que aquellos sádicos aliens monotemáticos me dejasen tranquilo. Sólo ser el primero en atacar y golpear aliviaba mis penas.

Jugaba como un robot. Había pasado todos los niveles anteriores atacando sin pensar. Esta vez iba a ser diferente. ¡Y tanto! Acabé atrapado y sin posibilidad de escape. Iba a morir en un pequeño garito asqueroso e inhóspito.

Hete aquí la escena. Hay una puerta. La cruzo y me encuentro en la parte trasera de un gran búnker subterráneo. La entrada se ha cerrado detrás de mí. No puedo irme por donde he venido. Estoy encerrado con una legión de ciberdemonios, Imps y el temible Barón del Infierno como toda compañía. Ya sé que ellos están en una punta del búnker y yo en la otra y que no se han dado cuenta de que estoy aquí; pero no hay ventanas ni puertas al exterior. Esta historia sólo puede acabar de una manera: muy mal. Cadáveres, sangre y muerte.

Me muevo silencioso entre las sombras tanto rato como me es posible. Avanzo furtivo pegado al muro hasta tan cerca de ellos como me atrevo. Me dispongo a atacar con todo mi armamento. No hay manera. No importa a cuál de los monstruos ataco primero, no importa qué arma uso, no importa lo rápido que corro. Hay demasiados. El grupo en su totalidad descarga sobre mí un Apocalipsis de bombas y balas. Muerto.

Estuve cuatro horas ante el juego. Nada. ¿Me habría perdido una ahora imprescindible arma de *bonus* en el nivel anterior? ¿Había un potenciador secreto por ahí? ¿Había un error de programación? ¿Funcionaba mal mi joypad? Las excusas habituales —que seguro conoces— justificaban mi torpeza. Sin embargo, sabía qué pasaba. Estaba en un puzzle que era incapaz de resolver.

Y luego un débil rayo de luz, una pequeña idea ilumina mi desconcierto. ¿Qué pasaría si dejaba que estos malos en masa efectuaran el primer disparo? El plan no parecía tener mucho sentido, pero lo había probado todo sin resultado alguno. Lo hice. En vez de sumergirme en la batalla, me escondí en el fondo y observé. Tras un rato me di cuenta de la más extraordinaria de las cosas. Era como si el Barón del Infierno estuviese siendo reducido contra una esquina por el resto. De repente un Imp lanzó una bola de fuego, pero no dirigida a mí, sino al Barón. Éste se defendió con un láser que mandó por los aires a tres Imp. Acababa de empezar la fiesta.

¡Estaban luchando entre ellos! Todo lo que tenía que hacer era esperar entre bambalinas, ver la matanza y acabar con los que sobrevivieran. Fácil.

Pronto concluí mi tarea. La felicidad me embargó. Podía escapar del nivel. Con todo, me sentía un poco avergonzado por lo que había tardado en descubrir la solución. La adrenalina me salía por las orejas. Había superado una de las pruebas más duras del juego. Había estado con el corazón en un puño.



Esta historia sólo puede acabar de una manera: muy mal. Cadáveres, sangre y muerte.

¿Quieres jugar?

■ *Doom*, de id software, es uno de los puntos de referencia de los juegos de ordenador, con *Space Invaders* y *Tetris*. Si no lo has probado, cómpralo ahora mismo. Nunca es tarde si la dicha es buena. Salió a la venta para PC en 1993 y su secuela el año siguiente. Ahora hay versiones para casi cada plataforma. Probablemente, los originales para PC sean los mejores y están disponibles como parte de la compilación *Final Doom* de GT Interactive. PC aparte, las mejores conversiones son las PlayStation (por supuesto, los que tienen una las prefieren a las PC).

The legend of Zelda

ZELDA

The Ocarina of time

La Princesa Zelda te necesita.

Tu necesitas esta guía.

salva Hyrule por 475 Ptas.






TÚ ERES LUKE SKYWALKER
OCUPA TU PUESTO
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
En Star Wars: Rogue Squadron tú eres Luke Skywalker.
Como comandante de las Fuerzas Aéreas de la Alianza Rebelde podrás elegir entre 5 tipos diferentes de starfighters, 15 planetas que salvar de la destrucción y un hangar lleno de torpedos de protones, misiles blaster y cañones láser. Acaba con las fuerzas del Imperio. Libera las galaxias desde tu Nintendo 64
¿Quieres más hiperespacio? consigue pantallas en alta resolución con la expansión de memoria Nintendo 64.
EXPANSIÓN
DE MEMORIA
NINTENDO 64
www.nintendo.es
LLC © Lucasfilm Ltd. & TM
All rights reserved. Used under authorization.